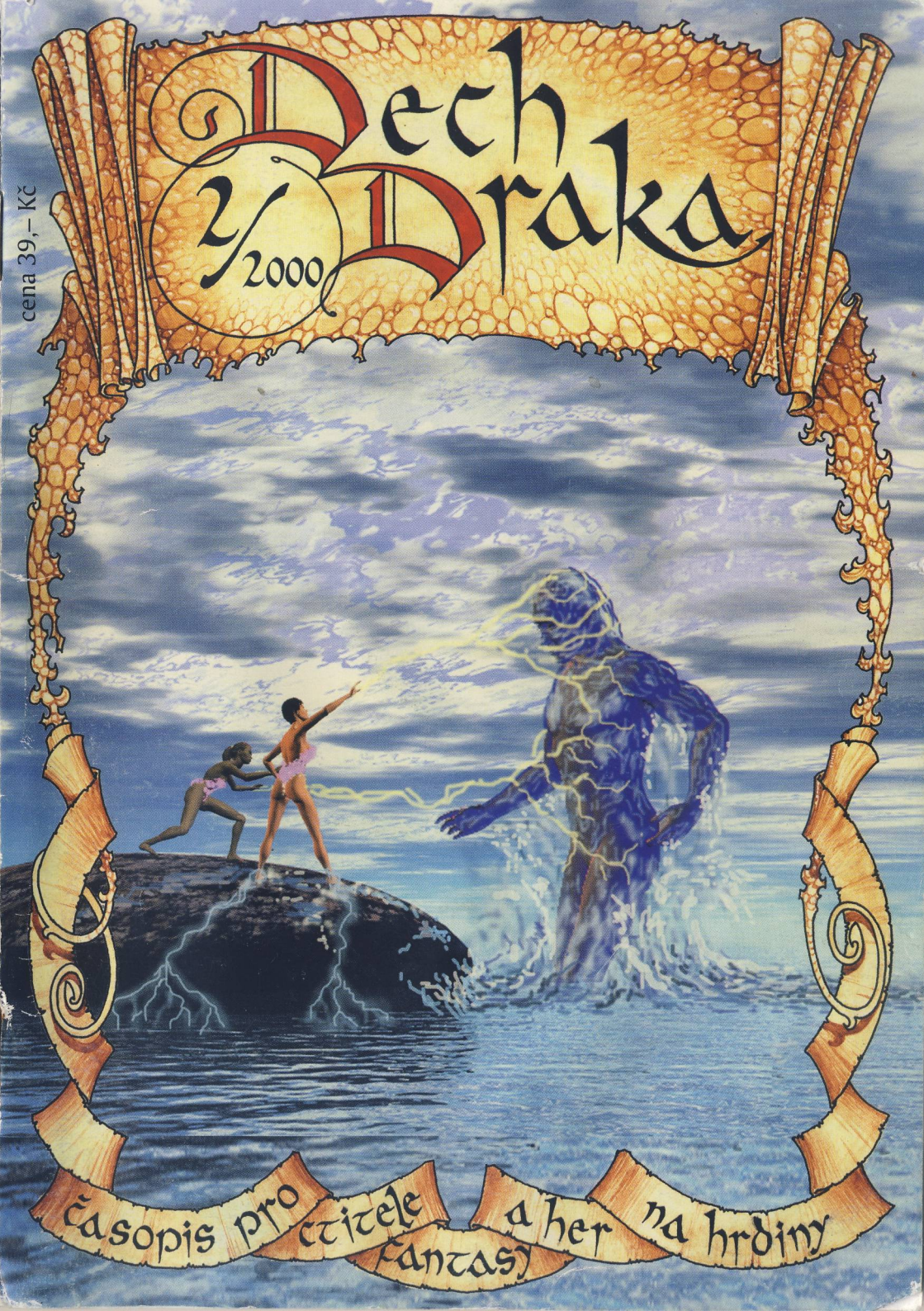
Dech Draka

2/2000

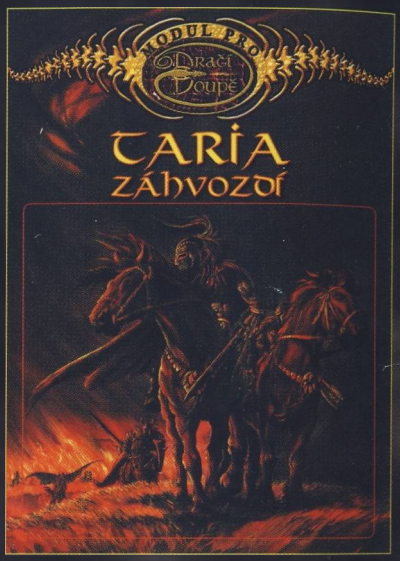
cena 39,– Kč



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

Chcete si pořádně zahrát?

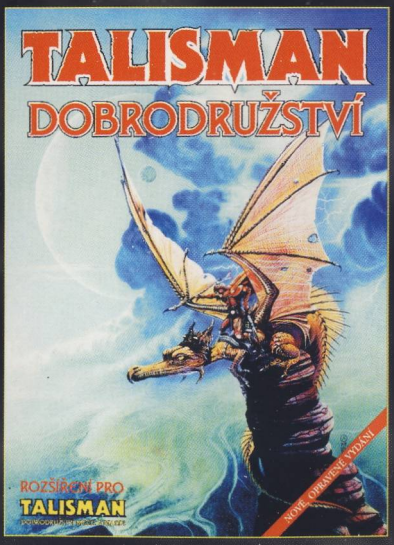
Nahlédněte do nabídky Altaru...



Taria – Záhvozdí

Tento modul vás zavede do Záhvozdí – severní části Tarijského knížectví, kde na troskách šamanských kultů vyrostla hrdá města a obchodní přístavy, a kde v rozsáhlých lesích druidové spřádají pomstu na knížeti za krvavé potlačení svého povstání.
Najdete zde podrobně zpracovanou místní historii, politiku a náboženství, popis města Drogadu a sedm připravených dobrodružství pro postavy nižších úrovní, které je provedou novým světem.
První modul k již dříve vydanému světu Taria ocení především vlastníci tohoto světa, ale vhod přijde kterémukoliv Pánovi jeskyně.

Vyšlo na vánoce 1999.

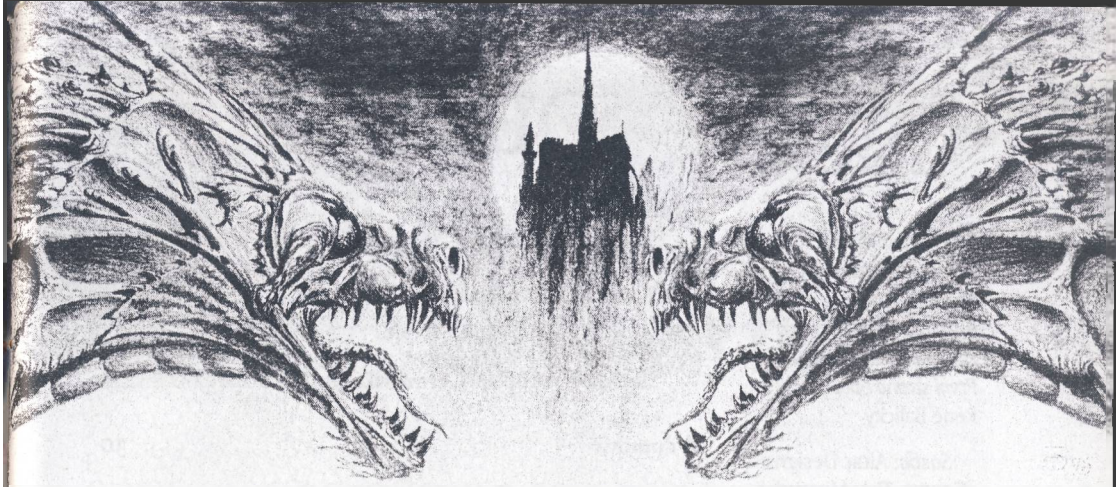


Talisman – Dobrodružství

Nové, opravené vydání této rozšiřující sady pro hru *Talisman – Dobrodružství meče a magie* vám přinese nejen nové kartičky setkání, předmětů a kouzel, ale také šest alternativních zakončení, které vnesou do vaší hry zcela novou dimenzi.
Nyní už si žádný hráč, který dosáhne pole Koruny moci, nebude moci být jist tím, co zde nalezne: jestli ho přivítá Pán démonů či Král draků, jestli zde objeví některý z tajemných artefaktů, nebo zda bude pohlcen Strašným černým prázdnem!

Vyšlo na vánoce 1999.

Oba tituly i další produkty nakladatelství Altar naleznete v naší nabídce na str. 64.



Vážení přátelé!

Je tu jaro a začíná sezóna conů a jiných akcí, jak se o tom v tomto čísle nepochybně přesvědčíte. Na některé pozvánky už dokonce ani nezbylo místo – naštěstí se ony akce uskuteční až v druhé polovině prázdnin, takže i v červnu budete mít ještě čas naplánovat si účast na nich podle svého gusta. Co se větších conů týče, v době, kdy se toto číslo objeví na pultech, bude za dveřmi Avalcon, v červnu nás čeká Parcon, v červenci Gamecon a v srpnu Bohemiacon. Na většině z nich se budete moci setkat i minimálně s částí redakce Dechu draka.

A do té doby můžete důkladně přelouskat nové číslo, povídkami počínaje (jedna z nich je zasazena do DrD světa Tarie, dokonce přímo do Záhvozdí), přes pravidelné rubriky pro drakobijce, warriory, kartičkáře i stratégy, až po dokončení DrD jeskyně Bitva o Tyr (která zvítězila v předloňském ročníku soutěže O spár Zlatého draka). A pokud vám v tomto koktejlu něco chybí, neváhejte a napište nám, co byste si v Dechu draka přáli. Případně můžete poslat i nějaké své příspěvky – iniciativě se meze nekladou.

Bouchi

Dech draka
2/2000

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: René Balický

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk*: Moravské tiskárny a.s., Jan Vilímek, Lipník n.B.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2771, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 25. dubna 2000
Doporučená cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Zdeněk Žemlička: Čas rytířů (2. část) . . 3
Karel Černín: Drak 14

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Germánské hrdinské zpěvy 26

Z domova 30

Recenze 41

Battletech 46

Trumfy osudu 48

Malé velké bitvy 52

Moudrá sova 57

Dračí doupě
Irena Horcová: Rady začínajícím hráčům 59

Křišťálová koule 64

Přílohy:
Jeskyně
Bitva o Tyr (dokončení) 1

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě® a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR®, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

Dračí knihovna

Čas rytířů

2. část

Zdeněk Žemlička

„Ta holčička musí být na lodi," vysvětloval polohlasem náčelník bojovníkům. „V táboře není. Ale předpokládám, že na pevnině je většina z těch rytířů. Využijeme toho. Pohleďte, obloha se zatahuje mraky a bude tmavá noc. Přepadneme tu loď a co bude dál, to se uvidí."

Souhlasili všichni. I Boryta. Ščeka si nenechal pro sebe odpornou vraždu, která se odehrála v táboře. Mladíci planuli touhou po krvi. Bezprym zuřil. Zatím potichu, což se u něj projevovalo tím, že stál na kraji drakkaru a flusal do vody. Boryta si s mlčenlivou zarputilostí brousil meč.

Krutoboj rychle určil několik dobrých plavců. Byli to Domagoj, Ščeka, Niklot, Vlkava a Borek. Nyní se natírali směsí rozdrceného dřevěného uhlí a sádla, aby ve tmě nebyli vidět. Tuk navíc částečně chránil před chladem a mohl ulehčit i případný únik. Důvod toho, proč je vybral, jim náčelník nemusel vysvětlovat. Nebe se sice úplně zatáhlo, měsíc zmizel a hvězdy pohasly, avšak bylo jasné, že až k nepřátelské lodi se s drakkarem nepozorovaně dostat nemohou.

„Tak, hoši," řekl šeptem Krut. „Připlujeme blíže, ale ne moc, aby neslyšeli vrzání vesel. Doplavete k té lodi a pokusíte se pobít stráže, aspoň na zádi. Když to nepůjde kvůli brnění, snažte se je hodit do vody. Sice to šplouchne, jenže ti ostatní hned nepochopí, co se děje. Takový obrněnec se utopí skoro okamžitě a možná

ani nestihne zařvat. Pokud se vám to nepovede, naskákejte do vody, žádný boj, na to nejste vybaveni. V tom případě už můžete křičet, jak chcete, a my zaútočíme. Když se to zdaří, někdo z vás zahouká jako sova. Je to jasné?"

Mladí bojovníci přikývli. Nebylo to poprvé, co něco podobného podnikali. Jediným nováčkem mezi nimi byl Borek. Snažil se zůstat v klidu, avšak nedařilo se mu to. Teprve studená voda, v níž tuhly údy, ho zbavila nervozity. Pět postav tichounce plavalo k rytířskému plavidlu. Borek věděl, že jejich jedinou výhodou bude, když zůstanou neviditelní a neslyšitelní jako stíny. Pevněji sevřel v zubech dýku a snažil se k cíli dostat co nejrychleji, aby příliš neprochladl.

Konečně se ocitl u vysokého trupu lodi a šátral, zda nenajde něco, za co by se mohl zachytit. Nevěděl, kde jsou ostatní, ztratili se mu ve tmě. Pomalu obeplouval záď, avšak již dostával strach, že nic nenajde a bude se muset vracet. To by byla hanba.

„Sss... Sss," ozvalo se ze tmy. Byl to Domagoj. Vítězně se šklebil a pravou rukou se držel za lano, visící dolů. Zmítalo se, a když Borek pohlédl vzhůru, uviděl šplhající postavu. Šček.

„Pitomci, nechali to tady," zašeptal Domagoj a začal šplhat také. Borek počkal, až se jeho druh přehoupne přes roubení na palubu a lezl rychle za ním. Náhle před sebou spatřil zamřížované okno. Snažil se podívat dovnitř, ale byla tam tma jako v ranci. Potom si uvědomil, že ocelové pruty mříží jsou dosti daleko od sebe. Pravda, dospělý muž by se takovou mezerou nikdy neprotáhl, avšak jemu se to podařit mohlo. Nebylo to sice snadné, ale přece jen se tam nasoukal.

Udýchaný a trochu i odřený stanul na pevné podlaze. Hned nato mu došlo, že tam není sám. Odevšad slyšel hlasité supění a chrápání a do chřípí mu vnikal strašný smrad špíny, potu a výkalů. Zakopl o čísi trup a odpovědí mu bylo přidušené zaklení.

„Kdo je to?" zamručel někdo slovansky.

„Přítel," vyhrkl chlapec. „Mlčte. Mohu vám nějak pomoci? Přeřezat vám pouta?"

Hrubý hlas se uchechtl.

„Jak chceš rozbít řetězy a trámy?"

Borek bezradně stál. Tady bylo dost mužů, leč žádný nemohl bojovat. A on jim nebyl schopen pomoci. Zoufale přemýšlel, ale ne a ne na nic přijít. Ke všemu tudy určitě nevedla cesta dál. Dveře jsou jistě zavřeny zvenčí a... dveře zapraštěly, jako by se o ně někdo opřel, bylo slyšet chrastění klíčů, s vrzáním kdosi otevřel a dovnitř se linula zář ohně.

Ten muž byl obrovský, svalnatý a chlupatý jako zvíře. Stál na rozkročených nohách, podobných stožárům, a v pravici třímal planoucí louč. U pasu se mu houpala široká sekera bradatice, avšak zbroj neměl, jen oděv ze surové kůže. Čeho

všeho si člověk stačí všimnout, když jde o život. Třeba i toho, že ten chlap má přes levé oko pásku a že přikrčeného chlapce zatím nemůže spatřit. Teprve když pootočil hlavu...

Na víc mu Borek nedal čas. Vymrštil se jako pružina a skočil vpřed s napřaženou dýkou. Zběsile ji vrazil muži až po střenku do levé strany hrudi. Byl to pocit, jako když se něco trhá. Zasažený zachroptěl a jeho mohutné tělo se zřítilo. Podlaha zaduněla, jako kdyby se na ni svalil kmen dubu. Chlapovi vylétla pochodeň z ruky a sekeru již vytáhnout nestačil. Jenom se na zemi zkroutil a zkřivené prsty drápaly do prken. Chlapec vytřeštěně zíral na padlého nepřítele, jako by stále nemohl uvěřit, že skolil takového obra. Ale kaluž krve, rozlévající se po zemi, byla skutečná.

Z paluby sem zaznělo soví zahoukání. Dokázali to! Na radost však nebyla vhodná chvíle. Borek sebral dosud hořící louč, aby od ní něco nechytlo, a rozhlédl se. Desítky a desítky mužů zde byly namačkány, všichni zakováni v řetězech, připoutaných k silným trámům. Všude pronikal odporný zápach, z něhož se chlapci stále více zvedal žaludek.

„Rychle! Osvoboď nás!" vykřikl jeden z mužů. „Tou sekerou! Dokážeš to! Jen pár úderů!"

„Ticho!" vyštěkl velitelsky. „Teď mlčte a čekejte!"

Poslouchal. Pleskání vesel. Tlumený výkřik a šplouchnutí. Jinak pořád celkem ticho. Pak zvonění zbroje. Ano, ještě chvíli. Až do krajnosti využít momentu překvapení. Jen ať ti vrazi v klidu spí, než je probodne slovanský meč nebo jim sekera roztříští hrudník. Potom bude pozdě. Vyplašení rytíři beze zbroje, rozespalí a zmatení, budou pobíhat po palubě a rujanské zbraně je v mžiku rozsekají na kusy. Ano, už to bude, už aby to přišlo. Borek se téměř zachvěl slastí. Konečně!

Řev. Hrůzyplný a neartikulovaný. Třesk oceli a bolestné chroptění kdesi nahoře. Potom pád těžkého těla. A nové zvonění kovu o kov. Štěkavé povely z dáli. Borek zaječel radostí, přiskočil k jednomu zajatci a, přemáhaje pocit hnusu a dávení, bušil sekerou do řetězu. Jedno oko povolilo a muž byl volný. Chlapec mu strčil sekeru do dlaně.

„Osvoboď ostatní!" zařval mu do ucha.

Rozeběhl se ke dveřím. Přeskočil mrtvého obra, jehož zabil, a ocitl se na palubě. V mihotavé záři smolných loučí se jako přízraky honily postavy lidí a rudé světlo pableskovalo na svištících ostřích zbraní. Válečný ryk Slovanů, kteří se drali z drakkaru vzhůru na palubu, byl přehlušován jenom řinčením oceli, rozhodně však dosud nebylo po boji. Kolem Borka přeběhl polonahý Niklot. Z ramene mu crčela krev.

„Do vody!" vykřikl, přehoupl se přes zábradlí a zmizel ve tmě. Ozvalo se šplouchnutí. Borek tam stál dál jako kus dřeva. Co se děje? Nic nedokázal pocho-

pit, až bylo málem pozdě. Spatřil černou siluetu rytíře v brnění. V pravici svíral ohromný meč s jilcem ve tvaru kříže a svit plamenů se odrážel na jeho krunýři. Chlapec na poslední chvíli uskočil, úder zasáhl pouze dřevěnou palubu a odštípl z ní dlouhou třísku. Borek se pokusil couvat dál, ale zakopl o smotaná lana. Konec, blesklo mu hlavou. Měl štěstí. Za rytířovými zády se jako duch zjevila postava Krutoboje.

„Hej, rytíři! Otoč se a bojuj se mnou, ne s polonahým chlapcem!"

Oba protivníci se změřili. Bojovník v krunýři vypadal impozantně. Byl dobře o půl hlavy vyšší než Rujaňan. Oděn byl do šupinové zbroje, ramena a hruď mu kryly masivní pláty a hlavu válcovitá přilba, chránící obličej. Na svého soka se díval jen úzkým průzorem. V levé ruce držel štít ve tvaru obrácené kapky, nahoře zaoblený a dole do špice. Pohrdavě se uchechtl. „Se mnou se chceš měřit?" zadunělo to v přilbě, jako když se žene bouře. „Nu pojď, Slovane, uvidíme."

Borek se podivil. Ten muž hovořil slovansky, sice s cizím přízvukem, ale plynně. Na víc však chlapec pomyslet nestačil, protože Krutoboj zaútočil. Třesk mečů a dunění štítů v takové blízkosti bylo ohlušující. Rytíř byl sice lépe chráněn a snad i silnější, ale Rujaňan se pohyboval rychle jako kočka. Rána stíhala ránu a těla soupeřů se proplétala v zuřivém tanci zasvěcenců smrti. Pak od sebe oba na okamžik odskočili. Supěli, avšak sil měli očividně stále dost.

„Jsi lepší šermíř, než jsem čekal," zahučel uznale rytíř. „Kdo jsi?"

„Jsem Krutoboj z Rujany, pirát a mstitel všeho bezpráví. A ty?"

„Hardaknut. Dán. Také z Rujany. Jsem na výpravě s rytíři Mečového řádu, ale řeholník nejsem."

„Radím ti, aby ses vzdal," zavrčel náčelník. „Posádka vaší lodi je pobita nebo zajata a ti na břehu vám pomoci nemohou. Je konec, rozumíš?"

Krut ukázal mečem ke středu paluby. O kus dál stál bezmocně hlouček spoutaných mužů. Neměli zbroj. Zřejmě byli přepadeni ve spánku a přemoženi dříve, než se zmohli na odpor. Ti, kteří se bránili, už byli mrtví a jejich zkrvavená těla se válela na prknech. Jedna mrtvola visela přes zábradlí a ruce se jí bezvládně klátily. Překvapení bylo dokonalé. Padl jen jeden Slovan a pár jich bylo zraněno, ale většinou ne vážně. Pouze Čedrag seděl bledý u stěžně a z probodeného boku se mu řinula krev, zatímco Choriv se snažil jej obvázat pruhem plátna.

„Ne!" zařval Hardaknut a máchl po Rujaňanovi mečem. Krut se sehnul, úder šel do prázdna a rytíř ztratil rovnováhu. Vzápětí ho náčelník zasáhl strašlivým sekem do hrudi těsně pod okraj plátů. Rána rozdrtila šupiny zbroje a ostří vniklo do svalu. Dán se zapotácel, avšak přesto se pokusil zaútočit ještě jednou. Byl ale už pomalý a Krutoboj odrazil jeho výpad snadno štítem. Potom k rytíři přiskočil a pouhou vahou svého svalnatého těla jej srazil na palubu. Dalším zuřivým úderem zasáhl přilbu. Řemínky praskly a železný válec se koulel pryč.

„Tak dost!" vyštěkl náčelník a přiložil poraženému hrot meče na hrdlo. „Vzdej se a já ti daruji život. Stejně tak tvým druhům, pokud ovšem váš komtur bude rozumný. Chci vás vyměnit za životy těch bytostí na břehu a toho mnicha."

„Dobře," zasténal chraptivě Hardaknut a na jeho tváři se objevil výraz úlevy.

* * *

Svítalo dlouze a jakoby namáhavě. Obloha byla zatažená a drobně pršelo, cáry šedivých mraků visely nad krajinou jako obrazy dávných nestvůr a nad lesem v dálce se válely bílé chuchvalce mlhy. Moře bylo klidné a sotva znatelný vítr čeřil jen malé oblé vlnky, líně šplouchající na špinavou pláž.

Na břehu stály vyrovnané řady Arnulfových rytířů. Krůpěje deště jim stékaly po lesklých pancířích, promočily pláště se znaky kříže a jako perličky se usadily v rozčepýřených chocholech. Byli připraveni k boji, avšak příliš toho dělat nemohli, poněvadž jejich loď byla obsazena piráty a vzbouřenými otroky. Komtur stál v čele svých mužů s obnaženou hlavou a splihlými vlasy, jež již vůbec nevypadaly tak krásně, stejně jako jeho vztekem znetvořená tvář.

Člun s Krutobojem zastavil kus od břehu a bojovníci se kryli za svými štíty. Náčelník se cítil trochu unavený a do dalšího boje se mu už moc nechtělo. Doufal, že se vše podaří vyřešit vyjednáváním. Avšak vyřešit to musel. Teď již nešlo pouze o malou holčičku, kvůli které tuhle výpravu podnikali. V noci ji našli na lodi živou a zdravou, i když hladovou a špinavou. Nyní šlo i o ty lesní bytosti a o dobráckého mnicha. A Krut musel moc přesvědčovat osvobozené otroky, aby na jednání přistoupili a nevrhli se na rytíře v touze po pomstě.

„Co chceš, piráte?!" vyštěkl Arnulf. „Proč jsi přepadl mou loď?"

„Chci jen jedno," odvětil chladně Rujaňan. „Nedělá mi žádné potěšení se s tebou bavit. Vyměním životy rytířů, které jsem zajal, za životy těch bytostí, co jsou spoutány u tvého ohně. Včetně toho mnicha. Osvobodili jsme všechny otroky na lodi, ale když se výměna uskuteční, vrátíme vám loď a vy odplujete. Pokud se pokusíte o boj, pobijeme vás. Uvědom si, že sice nejsme tak dobře vyzbrojení jako vy, ale jsou nás více než dvě stovky pěkně rozzuřených chlapů. Mám co dělat, abych je udržel na uzdě. Stačí jediný můj povel nebo jakákoliv hloupost z vaší strany a vrhnou se na vás. I kdybyste nás odrazili, můžeme prostě odplout a vás tady nechat napospas okolním obyvatelům. Není vás dost a dříve nebo později vás zničí. To je všechno."

Arnulf vztekle zasyčel a Krutovi přeběhl mráz po zádech. V tom člověku bylo něco tak nelidského, že byl schopen rozpoutat krvavý boj za každou cenu. Pak komtur vykřikl německy něco, čemu nebylo příliš rozumět. Několik rytířů odběhlo a za chvíli přivlekli zmítající se mladou ženu. Spoutanou. Ano, byla to ta, která

vypadala trochu jako rusalka. Alespoň podle jemně zářících vlasů a medových očí se tak dalo soudit. Oproti vílám, jež Krutoboj znal na Rujaně, však byla znatelně menší a krásou se jim vůbec nemohla rovnat. Její obličej byl sice pohledný, ale rysy měla poněkud drsné. Ani postavou se rusalkám nepodobala a mnoho jí chybělo do nádherné ztepilosti a ladnosti. Nebyla tlustá, avšak měla veliká prsa a zadek, široké boky a ruce i nohy spíše svalnaté. Jako nějaká selka.

Krut na chvíli zadoufal, že komtur ji chce propustit a tak začít s postupnou výměnou. Vzápětí pochopil, že doufá marně. Arnulf uchopil ženu za vlasy, vytasil dýku a přiložil ostří na její hrdlo. Šček za náčelníkovými zády vykřikl hrůzou. Komtur se zachechtal. Byl to zlý a jakoby šílený smích. Krut v něm cítil jistou vykolejenost, jež snad pramenila z toho, že tento muž nedovedl prohrávat.

„Tak se dívej, piráte! Dívej se, co udělám! Já pohrdám tvými vyhrůžkami! Jen nás zkus napadnout a odplujete se zkrvavenými hlavami, pokud vůbec odplujete. To si opravdu myslíš, že se nám můžete rovnat? Jste jenom chátra. Pohleď, jak naložím se všemi těmito zrůdami, s těmi zplozenci pekla!"

Co se stalo potom, se odehrálo v tak krátkém okamžiku, že to Krutoboj ani nestačil postřehnout. Žena přervala pouta. Vlastně to ani nebylo vidět, ale musela je přetrhnout. Jak to dokázala, zůstalo záhadou. Její ruka se vymrštila jako had a sevřela rytířovo zápěstí železným stiskem. Jediným pohybem vyškubla komturovi dýku, otočila se s hbitostí lasičky a vrazila mu čepel do břicha. Arnulf zaryčel bolestí a vytřeštil oči. Žena couvala do hlubší vody a rytíře vlekla za sebou. Jeho odpor slábl. Z rány mu crčela krev a barvila zpěněné vlnky do růžova.

Na břehu vypukl zmatek. Nikdo nevěděl, co má dělat. Dva z rytířů se brodili za ženou ve snaze zachránit svého velitele, jiní však začali bezhlavě střílet z luků. Několik šípů dopadlo na Krutobojův člun a zabodaly se do štítů. Jeden ze Slovanů, zasažený do hrudi, s třaslavým výkřikem rozhodil paže a zřítil se do moře. Zbloudilá střela se zaryla komturovi mezi lopatky, ale ustupující žena ho nepustila a kryla se dál jeho bezvládným trupem. Byl div, že ho udržela i s obrovskou váhou zbroje.

Šček, Domagoj a Měšek ve člunu již napínali luky a stříleli. Rozzuřený Bezprym se vrhl do vody, uplaval pár temp a brodil se po krk pod hladinou ženě na pomoc, mávaje nad hlavou obrovskou sekerou. Krutoboj si toho nepovšiml, neboť právě v té chvíli se ohlédl. Od velké lodi se odpoutal drakkar a několik člunů.

Bezprym, řvoucí jako tur, se dostal k ustupující ženě. Dva rytíři ji právě dohnali. Komtura již zachránit nemohli. Jeho tělo viselo z ženiny silné paže jako pytel hadrů a ve vyvalených bulvách se zračila hrůza ze smrti, poslední pocit, který měl, než vypustil duši. Jeho druhové však byli rozhodnuti jej pomstit. Mezi ně a ženu se postavil Bezprym. Jeden z rytířů se rozmáchl a udeřil mečem. Slovan ránu zachytil šikmo nastaveným štítem, vrhl se vpřed a jediným seknutím rozštípl štít svého soka.

Až nyní ho náčelník uviděl, skočil do moře a hnal se svému příteli na pomoc. V té chvíli už připlouvaly čluny, naložené osvobozenými zajatci. Ti muži byli jako divá zvěř, špinaví, otrhaní a špatně ozbrojení, ale rozlícení na nejvyšší míru. Veslovali tak zuřivě, že před drakkarem získali náskok, a valili se do boje bez ohledu na nebezpečí. Šípy létaly z obou stran se zlověstným svistem. Mnoho mužů na člunech bylo zasaženo a moře zrudlo jejich krví, ale většina vzbouřenců se dostala na mělčinu.

Krut se ocitl ve skrumáži loděk, jež ho oddělily od Bezpryma a ženy. Konečně zahlédl v mezeře, jak Bezprym odráží útoky dvou rytířů, zatímco jeho sekera zasazovala ochromující údery. Náhle jednomu z protivníků otevřel v boku hlubokou ránu, končící až kdesi v břiše. S vítězným výkřikem vytrhl sekeru a udeřil s ní nepřítele do přilby, až to zadunělo. Rytíř se otočil kolem své osy jako káča a potopil se. Bezprym, opilý triumfem, se brodil ke druhému, aby si i s ním vyřídil účty. Šíp ho zasáhl do hrdla. Krutoboj už mu nemohl pomoci. Zbroj stáhla nešťastného hrdinu ke dnu a místo, kde se potopil, se dalo poznat jen podle krvavých bublin.

Druhý rytíř, stojící ve vodě jako opařený, byl hned nato proklán oštěpem, vrženým z davu útočících. Žena podobná rusalce zmizela, stejně tak i tělo mrtvého komtura. Vzápětí se přes místo tragédie přehnala vlna běsnících vzbouřenců. Krut se s taseným mečem dral za nimi, kryje se štítem. Šípy mu svištěly kolem hlavy, ale brzy ustaly.

Na pobřeží se zkrvavená masa bývalých otroků vrhala bezhlavě na sevřený útvar v oceli oděných mužů, kteří do ní nemilosrdně sekali svými meči. Na okrajích štítů visely uťaté paže jako trofeje bohů války a před řadami rytířů se vršily haldy zohavených těl. Třeskot zbraní se prolínal se zuřivým jekotem útočících, kteří se marně pokoušeli prolomit obranu svých nepřátel.

O kus dál přistál drakkar a jeho posádka ukázněně postupovala v sevřené formaci pod Borytovým velením. Piráti se kryli štíty a rameno na rameni se blížili k rytířům.

Krut již nebyl ukázněný. Až teď mu naplno došlo, co jeho šokovaná mysl dlouho odmítala přijmout. Jeho přítel Bezprym je mrtev! Náčelník zavyl jako zvíře. Šílel. Zmocnil se ho vražedný vztek a hnal se k nepřátelům uprostřed davu špinavých a páchnoucích mužů. Dostal se až k hradbě štítů a jeho meč vířil v bojovém tanci.

Okolo hlavy se mu přehnala jakási ohnivá výheň. Cítil žár. Chraptivě vykřikl. Sloup plamenů udeřil do železné řady a rozlomil ji vedví. Tři ocelová monstra hořela jako otepi slámy a v bolestech kolem sebe bezhlavě sekala, zraňujíce své druhy. Krutoboj nechápal, co se děje, avšak vtrhl do vzniklé mezery, zatínaje čepel napravo i nalevo. Jednomu z nepřátel rozpáral břicho, přičemž osnář povolil jako papír. Druhého srazil k zemi drtivým úderem do přilby. Už nebojoval. Vraždil.

Za sebou uslyšel prudké dýchání. Šlehl tím směrem pohledem. Byla to ona, žena trochu podobná rusalce. Šla v jeho stopách s mečem v ruce a bila se jako lítice. Náčelníka znovu udivila její neskutečná síla, s níž drtila i ocelové krunýře a přilby. Helmice jednoho z rytířů pod jejím úderem pukla a pláty zalil mozek smíšený s krví. Vzduchem prolétla useknutá paže, kterou žena oddělila od trupu dalšího obrněnce. Krut vbodl svůj meč do škvíry mezi přilbou a brněním jiného, který byl k němu otočen zády, a zasáhl jej do šíje.

To už se s rytíři srazili i Rujaňané. Na obou stranách padlo nebo bylo zraněno několik mužů, ale pak zjizvený Kyj udeřil párkrát svojí těžkou palicí a řady byly rozvráceny. Piráti vtrhli do mezery jako dravá řeka a v nepřičetné seči postupovali za Kyjem. Od moře se za Krutobojem hnala lavina bývalých otroků a převalila se přes rytíře jako smršť. Jednolitý útvar byl za krátkou chvíli rozbit na zoufale se bránící skupinky, ze všech stran obklíčené dotírajícími Slovany a tající jako sníh na jaře. Poslední komturovi válečníci umírali v krvavé řeži, v níž nikdo nešanoval nikoho, a žádný z nich neprosil o milost. Krut věděl, že by ji ani nedostali.

* * *

Mnich, šedivý ve tváři hrůzou, se rozhlížel po pláži. Jeho oči jako by prosily, aby to vše nebyla pravda. Téměř dvě stovky mrtvých. Převážně to byli rytíři Mečového řádu a jejich bývalí zajatci. Haldy zohavených těl pokrývaly zemi jako koberec utkaný z krve, masa a kovu. Vytřeštěné oči, hledící k zsinalému nebi, svědčily o tom, že i hrdinství bývá zaplaceno hrůzou z bolesti a smrti. Mnozí živí nehybně seděli na okraji bojiště a tupě civěli na slétající se mračna ptáků, ožírajících padlé.

Z Krutobojových mužů zahynulo jen málo, ale i ti znamenali pro náčelníka obrovskou ztrátu. A nejen pro něho, nýbrž i pro všechny ostatní. Oplakávali statečného Bezpryma a mezi mrtvými se ocitl i mladý Choriv. Tenhle vyhublý a často nemocný chlapec se pro válku vůbec nehodil, avšak jeho duše byla duší bojovníka. Náčelník cítil osten bolesti, zarývající se kamsi hluboko do jeho nitra. Padl Gleb, starý zkušený válečník, jehož všichni milovali a ctili. A další.

Byli ranění. Čedrag to dostal do boku a dlouho se bude léčit, Šček má prodobenou nohu a Domagoj se po ráně dřevcem oštěpu do hlavy málem utopil. Ještěže ho Měšek vytáhl. A většina mužů utrpěla nějaké lehčí šrámy nebo pohmožděniny. Náčelník sám krvácel z levé paže. Příliš na to nedbal, byly zde jiné a palčivější bolesti.

Krut pohlédl na mnicha. Vnitřní svět každého z nich byl jiný, a přece pocítil podivnou blízkost k tomuto člověku, upřímně trpícímu nad ztrátou tolika životů. Zármutek je u všech lidí stejný, pokud jsou schopni jej vnímat. U Rujaňanových nohou ležela vyhublá bílá mrtvola chlapce Choriva a hned vedle svalnatý trup

zasmužilého Bezpryma. Malá dívenka, kterou zachránili na lodi, u nich klečela a modlila se. Její slova však odnášel sílící vítr, a tak Krutoboj neslyšel, kterému z bohů byla prosba určena. Na chvíli zavřel oči. Není to nakonec jedno?

„Co se stane s rytíři, které jste zajali na lodi?" zeptal se mnich.

Náčelník pokrčil rameny.

„Slíbil jsem jim život, pokud jejich komtur bude rozumný. Ale byl to běs, jemuž nezáleželo ani na životech vlastních lidí. Budu snad horší, když je teď dám zabít, křesťane?"

„Přesto tě prosím, abys byl velkorysý. Oni za to přece nemohou."

„Nemohou!" vykřikl Krut rozhořčeně. „Ale mohou za spoustu dalšího zla. Kolik už toho napáchali během své plavby? A co ještě udělají, když zůstanou naživu? Ale budiž. Dost bylo zabíjení, alespoň pro tuto chvíli. Snad pochopí, že milosrdenství nemusí být projevem slabosti. Dostanou čluny a ať plují, kam chtějí. Zbraně jim však sebereme."

„Děkuji ti," řekl mnich a lehce se uklonil. „Vím, že jsi pohan, ale tvé srdce je k Bohu blíž, než srdce mnohých, kteří se nazývají křesťany a chlubí se tím."

Náčelník na to neřekl nic, i když ho mnichovo mentorování poněkud rozčilovalo. Na druhé straně chápal, že tenhle člověk je jedním z mála misionářů, kteří to myslí upřímně. Potkal jich už v životě mnoho a žádný mu nebyl milý. Vesměs se jednalo o lidi povahově blízké mrtvému komturovi, i když místo meče používali jen slov.

Mnich se na chvíli vzdálil, avšak brzy se vracel. V náručí držel drobné tělíčko podříznuté elfky.

„Mám k tobě ještě jednu prosbu, náčelníku," řekl tiše. „Pohřbi ji, prosím, s těmi dvěma."

„Polož ji mezi ně," odvětil vážně Krutoboj. „Ať už je za hranicí smrti cokoliv, s těmito muži bude šťastná. Jeden jí bude otcem, druhý bratrem."

Mnich poděkoval a vložil elfku mezi oba bojovníky. Když je o chvíli později dali do hrobu, udělali to tak, aby mohutná Bezprymova paže objímala lesní bytost kolem ramen a Chorivova hlava spočívala na její hrudi. Žena podobná rusalce na ně vhodila hrst květin. Stála tam dlouho a mlčky se hryzala do rtů. Mnich k ní přistoupil.

„Vrátíš se s námi, Lísko?" zeptal se jí.

Zavrtěla hlavou, leč neříkala nic.

„Jmenuješ se Líska?" otázal se jí Krut.

Přikývla. A stále mlčela.

„To ty jsi poslala na rytíře ten oheň?"

Opět jen úklon hlavy.

„Je němá," řekl náčelníkovi mnich. „Podobní lidé jako Arnulf jí před lety vytrhli jazyk. Prý aby nemohla čarovat. Je to rusalka."

Rujaňan sebou překvapeně trhl. Měl pocit, jako by slyšel něco, co není určeno lidským uším, nějaké zapovězené tajemství. Chvíli měl mnichovi za zlé, že to řekl. Ne, opravdu to nemusel říkat. Tihle křesťané, i kdyby byli sebelepší, se chovají, jako by se směli beztrestně dotýkat čehokoliv. Kruta to bolelo.

„Cože?"

Náčelníkův hlas zněl podrážděně, ačkoliv se to snažil zastřít. Nebylo toho třeba, neboť mnich to ve své naivitě nevnímal.

„Ale ano. Já o tom vím své. A ty bys to měl vědět také. Lidé, kteří ty bytosti viděli a poznali i pochopili, jako by to měli napsáno na čele. Ty také, člověče."

Krut strnul a šlehnul po misionáři udiveným pohledem. Zná snad věci ostatním skryté? Je to věštec? Nezeptal se ho. Nechtěl být neomalený.

„Ale ona..."

„Pssst," přerušil ho mnich. „U nich je krása něčím velice křehkým. Když jim ublížíš, můžeš ji rozbít. Jak říkám, lidé jí vyrvali jazyk. A teď sbohem, piráte, buď na ni hodný."

Otočil se a odcházel k lesu, v němž před chvílí zmizela zbylá elfka, elf, hejkal i skřítek. Krut se za ním překvapeně díval. Potom se obrátil k rusalce. Ne, nemohl se mýlit. Ty jantarové duhovky znal příliš dobře.

„Půjdeš se mnou?"

Přikývla a plaše se usmála.

„Neboj se," řekl Krut. „Já nejsem zlý. A na zimu tě vysadím na břeh. Až přespíš, vrátím se zase pro tebe."

Uchopila ho za ruku a vtiskla mu na tvář lehký polibek. Náčelník se vracel k ostatním s novou nadějí. Čas rytířů bude věkem tmy. Ale on se ho už nebál.

ilustrace Vladimír Hochman

Drak

Karel Černín

„Víte, kde má doupě? Nevíte, to jsem si mohl myslet. Předpokládám, že od té doby, co se objevil, chodíte do skal jenom jednou za měsíc přivázat vylosovanou holku ke kamení a jinak tam ani nepáchnete. Najde se vůbec někdo, kdo půjde se mnou tam nahoru? Chci to tam obhlídnout."

Starosta pohlédl na Huraše, tvář stále stejně kamennou.

„Do hor s tebou půjde Milota, Staržil a též já."

„Tak dobrá", Huraš si popotáhl široký okovaný pás, na němž byl v závěsu připnutý těžký meč. Železo zařinčelo o železo, jak jílec zakončený hranatou hlavicí narazil vpředu na kyrys. Zbroji chyběl levý stehenní plát a taky přilba, ale vzhledem k její ceně to Huraš považoval za zanedbatelné vady. V Niedaru koupil koženou čapku pošitou měděnými plíšky a naučil se točit k protivníkovi pravým bokem.

„Vyrazíme hned, starosto. Pozdě jste si vzpomněli, jen co je pravda, ksakru. V poledne obhlídnout okolí a večer draka zabíjet. Čert aby vás spral, to bude prácička. Tfuj!"

Starosta stál bez mrknutí oka a čekal.

* * *

„Budeš si brát s sebou do hor koně?"

„Ne! Nejsem blázen, abych – "

„Ivenek se ti o něj postará."

Rychtář se otočil a odkráčel prašnou návsí pryč. Zřejmě šel najít oba zbývající vesničany. Huraš se posadil na zem ve stínu dřevěného přístřešku a do omrzení si opakoval starou básničku z dětství o moři a bílé plachtě na obzoru. Byl nervózní a neměl co dělat.

* * *

„Bestie létá. Několikrát jsme ji viděli nad skalami. Je to opravdovský drak, chrlí oheň a síru a na koho se podívá, toho uhrane."

Starosta šel vpředu, těžce vystupoval na žulové balvany a mezi vyprávěním hlasitě supěl. Huraš šel poslední.

„Už někoho uhranul?" zeptal se.

„Ne, ale mnoho ovcí odnesl a nedávno ošklivě pole spálil."

„Nevšiml jsem si," přiznal drakobijce.

Starosta se odmlčel. Rozhovor se už pak znovu nerozproudil a Huraš si docela oddychl, když starosta konečně oznámil: „Tady je to."

„No ne, aby mě fena ochcala," ulevil si vzápětí a zůstal zírat na úzký kamenný hřbet přitesaný nahoře jako chodník a zakončený skalní plošinou, snad poustevnou nebo starým obětištěm. Huraš sázel na obětiště, vzhledem ke třem širokým kamenným schodům vytesaným v místě, kudy se na chodník vcházelo. Nebo vlézalo, pomyslel si drakobijce. Ve skalní stěně na konci hřbetu byly zapuštěné zrezivělé okovy.

„Tedy, zabíjel jsem draka v Sirtě, a to je veliké město, a tam ty holky přivazovali ke staré lísce mezi hromadu hnoje a starou vápenku. Na druhou stranu, tam se alespoň bylo kde schovat. I když to dvakrát nevonělo." zachechtal se Huraš, ale smál se sám.

„Na druhé straně chodníku je díra ve skále. Možná tam."

Starosta pokrčil rameny.

„Nejdřív se podíváme na stopy toho vašeho draka."

Huraš nikdy v životě draka nezabíjel. Nenarazil na žádného skutečného draka ani jednou za celých těch osm let a nemyslel si, že by se to zrovna dneska mělo změnit. Prostí lidé nicméně říkali drak všemu, co létalo a mělo veliké zuby a Huraš v sobě nenacházel sílu jim to vymlouvat. Kdyby koze narostla křídla a zubiska jak šavle, nazývali by ji také drakem, prohlašoval vždycky. Většinou měl válečník co do činění s baziliškem, občas s vidlohonem nebo létavcem. Jedenkrát zabíjel společně s pěti dalšími po zuby ozbrojenými chlapy hydru. Víc nic. Nebylo divu. Skuteční draci vymřeli před více než osmdesáti lety.

„Není už nejmladší, chvilkama tahá zadní nohy za sebou."

Huraš klečel na zemi, jednou rukou se opíral o lišejníkem obrostlý balvan a druhou přidržoval jílec meče, aby mu nepřekážel.

„Starý může znamenat o to nebezpečnější," ozvalo se za ním.

„Já vím, starosto, nemusíš mě poučovat. Nezabíjím netvora poprvé. Máš pravdu, ze všeho nejhorší je protřelá stará bestie, která se dobře vyzná ve svém prostředí. Může člověka zlákat na místa, kde se skála láme pod nohama nebo do soutěsek, ve kterých se nedá pořádně rozehnat mečem. Kdepak, v takovém případě je životně důležité nic neuspěchat. Dosud jsem neřekl tak ani tak, starosto, ale možná, že ještě tuhle jednu holku budete muset nechat sežrat drakovi. Věru, dřív jste si měli rozmyslet a peníze sebrat, aj, aj!"

Rychtář nic neříkal. Huraš si už začínal zvykat.

„Krve tu máte málo," prohlásil, když prohlédl obětiště. „Spíš jak ze slepice než ze zabité panny."

„Drak má velkou tlamu. Moc krve na zem spadnout nenechá. Má ji rád," vysvětlil starosta.

„Mluvíš málem jako kdybys u toho stál a otíral netvorovi ubrouskem pysky," nevydržel to drakobijce. „No budiž. Podíváme se na tu díru."

V chodníku byla puklina – ne víc jak na sáh široká, ale hodně hluboká. Uvnitř ležela návěj jehličí z borovic, které se uchytily na okolních skaliskách. Jinak byla puklina prázdná. Umístěna byla naprosto dokonale. Ale Huraš nechtěl nic uspěchat.

Pomalu slezl z chodníku, v těchto místech ani ne dva lokty širokého, a pečlivě prohlédl díru, jestli v ní nemá noru nějaké zvíře. Příliš ho netěšila představa, že než se pustí do draka, bude se muset vypořádat s tchořem nebo jezevcem, ale dutina byla dokonale prázdná. Dno se mírně svažovalo směrem pod chodník a drakobijce zkusil, jestli se dovnitř vejde ve zbroji a s obnaženým mečem. Měl štěstí, mohl uvnitř klečet na jednom koleni, s hlavou vtaženou mezi ramenními pláty, meč připravený k útoku. Cvičně zkusil vyrazit ven, oplechovaným ramenem přitom narazil na skalní stěnu. Přesto se mu podařilo plynule se venku otočit a prudce bodnout nad chodník do místa, kde by plazící se netvor mohl mít břicho.

Zdálo se mu, že na starostově tváři zahlédl lehký úsměv. Vy, důležití idioti, pomyslel si, máte vždycky plnou hubu řečí o poctivém souboji a přezíravě se pousmíváte, když mě vidíte zalézat do skrýše, ze které potom na plaza vyrazím. To by uměl každý, myslíte si asi, a pohrdavě odfrkáváte, když vyhledávám každou, i sebemenší výhodu, kterou můžu nad nestvůrou získat. Eh, čestný souboj. Kdybyste stáli před drakem s mečem v ruce, poserete se až za ušima, plebáni opuchlí.

Drakobijce ještě jednou obhlédl otvor v kameni. Věděl už, že z něj nedokáže vyrazit potichu, ale byl si jistý, že z něj dokáže vyrazit rychle. To bude muset stačit. Nepodaří-li se mu rozpárat netvorovi břicho hned, oběhne ho, a než se ještěr na úzkém chodníku otočí, porube ho jak dobytek.

„No dobrá, starosto. Snad by se dalo mluvit o tom, že tu dračí bestii složím už dneska večer, aby vás nepřipravila o místní královnu krásy. I když bezpečnější by pro mě bylo, kdybych si ji zatím jenom prohlídl, abych věděl, co mám čekat a řádně se připravil. Taková věc se nemá zbytečně hnát dopředu."

Rychtář rychle poznal, kam Huraš míří.

„Nepřidám. Nemám z čeho. Obecní kasu jsme obrátili dnem vzhůru, když se stavěl nový mostek přes řeku, kamenný. Sousedé dali na zabití draka dvě stě zlatých. A dali všichni. Víc nemáme."

„Dobrá, dobrá. Vždyť jsem taky o připlácení neřekl ani slovo. Chtěl jsem se dostat k tomu, že bych rád zůstal po zabití nestvůry asi tak týden ve vesnici. Vyspal bych se u vás na slámě, tam co mám věci. Stačilo by dát mi třikrát denně najíst, trochu obroku pro koně, víc byste se o mě starat nemuseli. Jestli jste s tím srozuměni, zabiju vám draka dneska po setmění, jen co vyleze ze skal. Může tak být? Ruku na to, starosto."

Drakobijce nanosil do díry několik hrstí jehličí od vzdálenějších skal a rozestlal ho tam, kde byla návěj příliš tenká. Věděl, že bude možná uvnitř klečet dlouho. Ke vchodu položil meč a trochu hloub do pukliny čutoru s vodou a bochník chleba s ovčím sýrem, který dostal od starostovy ženy.

Když ho přípravy přestaly bavit, vylezl ven očumovat mladou vesničanku ukovanou ke skále. Dívka hleděla k lesům na západní straně hor. Když vycítila Hurašův upřený, neomalený pohled, podívala se na něj, a pak znovu věnovala pozornost lesům. To je jak očumovat znuděnou štětku a ne příští oběť draka, rozvzteklil se v duchu Huraš, ačkoliv vždycky tvrdil, že jestli něco nesnáší, je to čekání v blízkosti hysterické ženské.

Nakonec skončil u starého, ale tisíckrát osvědčeného prostředku proti nudě – leštění meče – protože na dívce už nebylo nic nového k vidění. Kromě koz, pomyslel si, na ty se dá čučet věčně. Jenže budoucnost si z nich stejně nevyčteš.

* * *

Ještě než se začalo stmívat, zalezl Huraš do díry. Chtěl se domluvit s přikovanou dívčinou, aby mu dala znamení křikem, až se ještěr objeví, a další, až bude nad ním, ale budoucí drakova oběť se tvářila tak nepřístupně, že se vůbec neodvážil ji oslovit.

A tak seděl v díře, prozatím ještě pohodlně s nohama nataženýma, a zíral na skalní stěnu naproti. Když šero začalo houstnout, zaklekl, natáhl železné rukavice, svoji osobní pýchu, a připravil si meč. Čekal. Skalami profukoval vítr, hvízdal v prasklinách a kýval větvemi borovic. Noc venku byla temná.

Ačkoliv se nic nedělo, začalo v něm růst napětí. Cítil nepříjemné šimrání okolo žaludku a srdce navzdory tomu, že se snažil ho uklidnit, bilo jako zvon. Vztekle zaskřípal zuby. Znal se, věděl, že jestli se mu nepodaří okamžitě se znovu soustředit, bude jeho nervozita pořád narůstat. Musíš, opakoval si v duchu se sevřenými čelistmi, lícní kosti bolestivě vystouplé.

Zarachocení štěrku.

Zatajil dech. Slyšel dobře?

Druhé, blíž, a srdce se rozběhlo, až mu krev zabušila ve spáncích. Navzdory sevřenému břichu a zrychlenému dechu byl náhle zcela klidný. Čekal, připravený, bez sebemenšího pohybu, jako by se stal součástí skály, a poslouchal, jak se něco těžkého pomalu pohybuje tmou směrem k němu.

Představoval si šupinaté plazí tělo, jak se sune po štěrku a zanechává za sebou stopu z rozhrnutých žulových kamínků. Už je blízko. Teď, teď by se měl drápat na chodník. Jenom vystihnout ten správný okamžik, až bude přímo nad dírou.

„Vylez, mrvo."

Hlas venku byl lahodný, sytý a nelidský. Hurašovi se stáhlo srdce tak křečovitě, že mu bolest jako sprška ostrých jehel udeřila až do konečků prstů.

Na hlase bylo poznat, že vychází odněkud hluboko, hluboko zevnitř obrovského těla. Huraš věděl, že mluvit umí jedině draci. Cítil, jak mu čůrek potu stéká zpod čepice za krk. Žádní jiní ještěři, jenom draci. Skuteční draci, ovládající magii a zaříkávání starší než lidstvo samo, draci, kteří dokážou chrlit oheň, dým a síru a znají tisíc a jednu lest a zákeřnost. Nejnebezpečnější tvorové na světě.

Venku před dírou byl drak.

„Vylez, slyšels?"

Huraš vnímal ten hlas jako ve snu. Snažil se zrakem proniknout temnotu, ale neviděl nic. Obloha byla zatažená, ještěr mohl být klidně dva sáhy od něj.

„Tak co, ohluchl jsi nebo co? Hni zadkem! Čekáš snad, že bohové sestoupí ve zlatém kočáře na zem a odnesou tě pryč? Nebo si myslíš, že tě jenom cítím, ale nejsem si jistý? Jsi v otvoru ve skále pod chodníkem, ptáčku. Máš železnou zbroj, koženou čapku a půl druhého sáhu dlouhý meč. To není tak špatné. Mnozí před tebou na tom byli hůř."

Huraš zavřel oči.

„No tak, každý nakonec vyjde ven a zkusí to. Pohni kostrou, čekání před jídlem nesnáším."

Drakobijce si všiml, že špička jeho meče se opřela o skálu. Necítil v rukách téměř žádnou sílu.

„Vylezu," zkusil říct, ale vyšlo z něj jen neslyšné zachraptění. „Vylezu," zopakoval ještě jednou, „pokud svatosvatě slíbíš, že nebudeš chrlit oheň ani dým, že budeš bojovat jenom zuby a drápy tak jako já mečem," dořekl Huraš a bez jediného nadechnutí čekal.

„Slibuju," řekl nakonec drak.

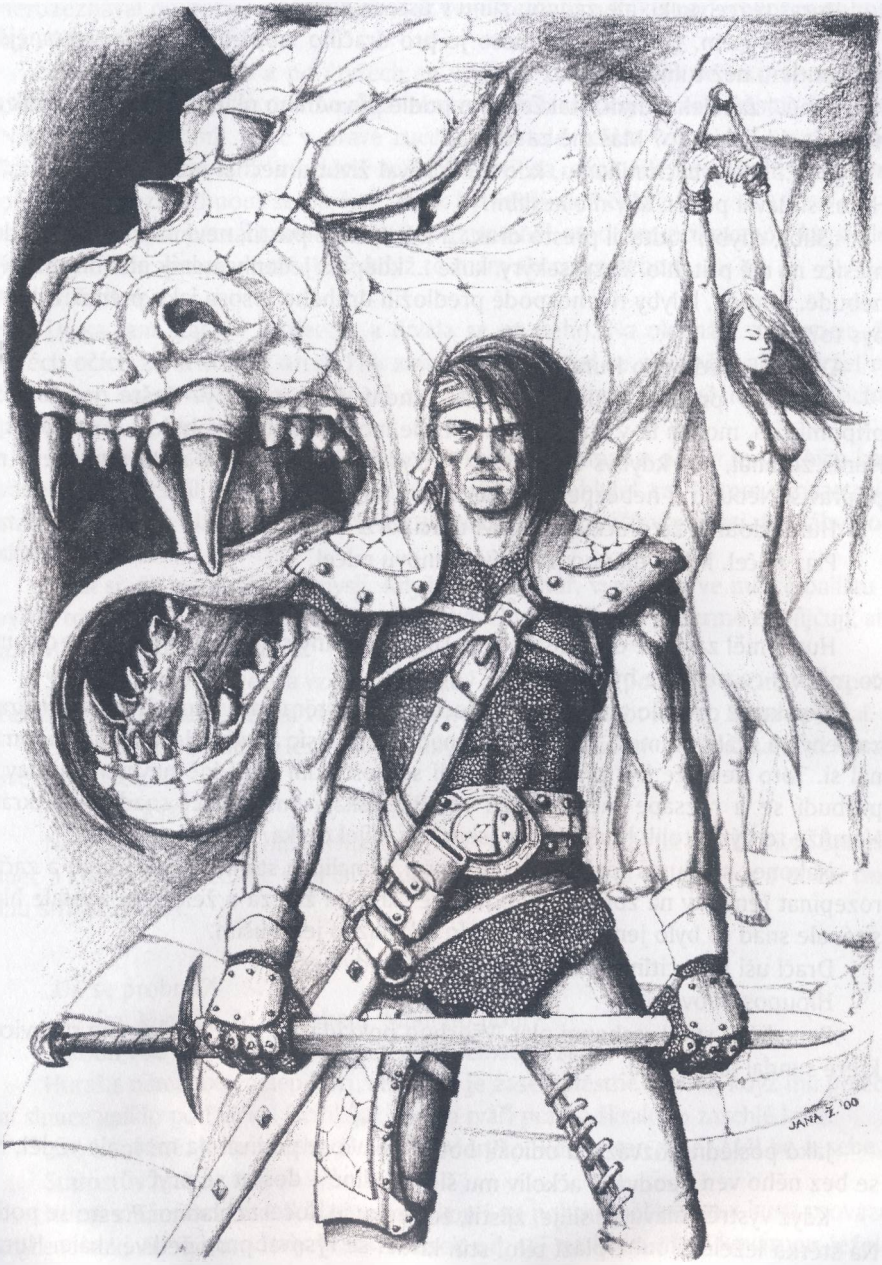
Huraš polkl a zůstal sedět tam, kde byl. Venku se ozvalo krátké zachřestění štěrku. Pak ještě jedno. Huraš si nic nepředstavoval.

„Draku," zkusil to nakonec, „proč riskovat naše životy ve vzájemném střetnutí? Možná tě neskolím, ale můžu tě zranit. Nepochybuji, že nejsi závislý na lidské stravě, to jsou hloupé výmysly, babské žvásty. Nemám pravdu?"

„Naše životy," pronesl pomalu drak, „se nedají srovnávat co do hodnoty a už vůbec ne co do délky. Byl jsem tu stovky let předtím, než jsi se narodil a i kdybych tě teď pustil a nechal jít po svých, o slušnou řádku let tě přežiju."

Huraš si pomyslel, že by nebylo špatné to zkusit, jako takový ověřovací experiment. Jeho naděje byly vzápětí zmařeny.

„K tobě," pokračoval drak, „mám asi takový vztah jako ty k pečenému lososovi s citrónem. Mohl bys být živ jenom na nasoleném sušeném hovězím a přežil bys to, není-liž pravda? Ale když máš příležitost, rád si zamlsáš."


JANA Z. '00

Huraš těžce polkl, ale žádnou slinu v ústech nenašel.

„Myslel jsem, že panenské maso je pro dračího labužníka daleko vybranější pochoutkou než tuhá mužnina."

„Ohó," zahalekal drak, „takže mám podle původního plánu vlézt na chodník a nastavit ti břicho, co? Máš mě za idiota?"

„Já ... nikdy bych nikomu, kdo mi daroval život a nechal mě jít, neudělal ...," Huraš si dával pozor, aby nic neslíbil.

„Sliby, chyby," odtušil přesto drak. „I kdybych tě pustil, nevím, kolik by vás do měsíce na mě přitáhlo. Vozy, sekyry, kuše ... kdepak. Jeden vandrák nikomu chybět nebude. A navíc, kdyby ti v hospodě předložili druhého lososa jako prémii, odmítl bys to?"

Dlouho, předlouho Huraš nic neříkal.

„Draku," pronesl nakonec těžce, „není žádné cesty? Ještě jednou ti připomínám, možná tě v boji neporazím, ale mohu ti způsobit bolest. Co kdybys," Huraš zaváhal, „co kdybys mě zmrzačil? Vystrčím ven pravou ruku a ty mě o ni připravíš. Nebudu ti nebezpečný. Necháš mě pak jít?"

Huraš doufal, že draci, opravdoví draci, drží dané slovo.

Plaz mlčel. Mlčel dlouho. Pak zívl a znovu mlčel.

* * *

Huraš měl zavřené oči. Poslouchal. Už půl hodiny se přel sám se sebou o tom, co může a co nemůže být pravda.

Zvenku se ozývalo pravidelné oddechování. Ještěr usnul. Stokrát už sáhl Huraš zavřený ve skále po meči, ale nikdy se neodvážil. Tisíc a jednu lest znají, připomínal si. Toto nemůže být pravda. Probudí se. Ještě ani pořádně nevystrčím hlavu, probudí se a rozsápe mě. Dokážu to. Baziliška jsem zabíjel snad dvacetkrát. Nemůže to být o tolik horší. Nikdy jsem nezabíjel draka. Umřu.

Nakonec se Huraš rozhodl, že neumře. Pomaličku stáhl z hlavy čapku a začal rozepínat řemínky na zbroji. Měl pocit, že skřípaní železa o železo je zoufale hlasité, ale snad to bylo jen tím, že to bylo tak blízko jeho uším.

Dračí uši jsou citlivější než soví a draci nikdy nespí.

Hloupost. Pověry.

Pomaličku stáhl stehenní plát. Všechno pokládal za sebe na železné rukavice, které sundal jako první.

* * *

Jako poslední rozvázal a odložil boty. Váhavě se podíval na meč, ale věděl, že se bez něho ven neodváží, ačkoliv mu šlo o jediné – dostat se pryč.

Když vystrčil hlavu ze sluje, zjistil, že venku je docela chladno. Přesto se potil. Na štěrku leželo dlouhé plazí tělo, stín křídel se rýsoval proti šedivé skále. Huraš

nerozeznával podrobnosti, viděl jen, jak se ještěrův hrudník s nádechem roztahuje a s výdechem klesá.

Zkontroloval terén a po čtyřech se vyplazil z díry. Zdálo se mu, že se drak pohnul, ztuhl a bál se narovnat a zároveň měl strašný strach zůstat v kleče. Nakonec se vzpřímil, meč v pravé ruce a neustále čelem k drakovi se začal po špičkách přemisťovat k cestičce ze skal. Ani na okamžik nepodlehl pokušení přiskočit a rozmáchnout se mečem. Drak byl větší, než čekal.

Zbývalo mu patnáct kroků, když si vzpomněl na dívku přikovanou ke skále. Jestli vykřikne, prozradí mě, teď, když to mám skoro za sebou ...

Ohlédl se.

Dívka tam stála, v řetězech, a dívala se na něho. Na okamžik měl pocit, že v těch očích zahlédl svůj osud. Pak zavrávoral a musel se pootočit, aby udržel na kamenech rovnováhu. Na dívku už se znovu nepodíval. Hlavně když je zticha, pomyslel si. Já na všechny kašlu.

Nakonec prošel bránou do života. Ještěr se mu ztratil z očí za mohutným balvanem. Ještě chvíli pokračoval, nadlehčoval nohy, ohlížel se. Potom se zastavil, stáhl kalhoty a s obrovskou úlevou začal močit do chumáčů vřesu asi dva sáhy pod skalní stezkou.

Říkal si, že ještě něco vymyslí. Když bude nejhůř, vypůjčí si ve městě balistu a vyřídí to takhle. Zisk bude sice mizerný, takovéhle věcičky se zadarmo nepůjčují, ale už kvůli sobě to udělat musí.

Skončil, natáhl kalhoty a vzal meč opřený o skálu. Ještě pořád se necítil v bezpečí, čekal, že každou chvíli uslyší vzteklý řev a nocí se ozve tlukot křídel. Proto spěchal.

Cesta ze skal ústila do lesa. Mezi štíhlými kmeny mladých doubků zahlédl Huraš světlou siluetu člověka.

„Kdo to, ksakru?"

Neznámý přistoupil blíž a Huraš poznal rychtáře. Neměl už sílu se divit. Spustil meč a chtěl něco říct, ale v tu chvíli dostal příšernou ránu do zátylku a noční tma mu střikla do očí.

* * *

„Už se probral?"

„Nevím. Myslím, že se pohnul. Mám ho polít?"

„Škoda vody, Iveneku. Počkáme, až se zmátoří sám."

Huraš s námahou rozlepil oči, ale hned je zase bolestně přivřel, když mu poledním slunce vniklo pod víčka. Ucítil, jak mu na tváři praská škraloup zaschlé krve.

„No konečně. Je tu všechno? I meč? Maryko, kde je ten meč? Měl ho u sebe." Starostův hlas.

Huraš s námahou zvedl hlavu. Na rukou i na nohou měl pouta z kusu provazu stažená tak, že mu modraly prsty. Kousek od něj na lavici před kovárnou ležela

všechna jeho výzbroj, kterou nechal v díře – zbroj, čabraka i rukavice a boty. Bylo tam i jeho kožené sedlo a postroj na koně. Nějaká dívka právě přinášela meč. U hromady stál asi dvoumetrový chlap v záplatované haleně, opravdový vazoun, s obličejem připomínajícím spařené prase. Huraš viděl, jak se shýbá a vytahuje z hromady železné rukavice.

„Tak, všiváku," chlap měl nepříjemný hlas, „povídej. Kolik toto stojí, no? A toto?"

Huraš otřel tvář o rameno, aby zahnal dotěrnou mouchu, a zíral na tlouštíka.

„Co je? Nevíš jak hubu otvírat? Mám ti s tím snad pomoct?" chlapík s vepřovou hlavou postoupil hrozivě blíž.

Huraš mlčel.

„Děláte to takhle často?" zeptal se nakonec.

Vzápětí se tlusťoch rozehnal nohou. Hurašovi odskočila hlava dozadu, náraz nezmírnila ani plátěná onuce, kterou bylo pořízkovo chodidlo omotáno. Svázaný drakobijce ucítil na jazyku chuť krve z vlastních rtů a rozkašlal se.

„On si bude hrát na pána, vyptávat se jak nějaký komisař," tlouštík vzteky zbrunátněl.

„Iveneku, nech toho," řekl tiše starosta, přiklekl k Hurašovi, vzal ho za rameno a otočil ho k sobě. Huraš cítil, jak mu krev z rozbitých rtů stéká po tváři k uchu.

* * *

„Potřebujeme vědět, jakou mají tvoje věci asi cenu, aby nás na trhu neošidili. Řekni nám to, upřímně a po pravdě. Pak tě pustíme. Nic se ti nestane. Máš mé slovo."

Starosta měl upřímné oči. Ale lhal.

Bylo ticho.

„Rukavice mě stály dvacet zlatek, meč třicet pět," Huraš se převrátil na bok, aby viděl na kovárnu. „Obojí je udržované, nechoďte níž než pod tři čtvrtiny ceny. Čapka je za pár stříbrných, ale sedlo s postrojem by mohly hodit stovku. Koně prodejte zvlášť, je to výhodnější. Kdyby vám chtěli namluvit, že není cvičený, nenechte se obalamutit. Řekněte, že klidně půjdete jinam a prodáte líp. Ten ryzák je sice bujný, ale slyší na čehý a hot, a když se osedlá, zkrotne jako beránek. Nevím, kolik u vás stojí koně. Prodejte ho za cenu dobrého jízdního hřebce, jestli nějakého na trhu uvidíte. A nezapomeňte – bez sedla a bez postroje, za každé zvlášť dostanete víc."

Starosta se zamračil. Hurašovi došlo, že už pravděpodobně udělal pár nevýhodných obchodů.

„Než se vůbec pustíte do nějakého prodávání, vypárejte podšívku sedla. Mám tam padesát stříbrných hasarských tolarů schovaných na horší časy. Zbývá zbroj. Tu asi ve městě neprodáte, museli byste mít velké štěstí. Já jsem ji v Drogadu od překupníka koupil jenom proto, že jsem na víc neměl a nutně jsem potřeboval nějaké železo na sebe, když jsem šel na baziliška. Zbroj je sebraná nějakému vojákovi po bitvě – levá noha i s plechama byla na padrť. Můžete ji buďto prodat

jenom jako kyrys a ramenní pláty a v tom případě žádejte tak osmdesát, anebo si ji můžete nechat tady a až přijde nějaký mladý hejhula bez brnění draka zabíjet, můžete mu to železo za stovku nabídnout. Že vám tu zbylo po jednom, co si s příšerou neporadil a zůstal ležet ve skalách."

„Přines vodu, Maryko," řekl těžce starosta.

Dívka odběhla. Nikdo další se ani nepohnul.

„Tak to je všechno," řekl Huraš. „Nemyslím, že bych nemluvil upřímně a po pravdě, starosto. Vím, že mě přesto zabijete." Huraš se podíval rychtářovi do očí. „Můžu mít za svou upřímnost alespoň jedno jediné přání? Poslední přání."

„Jaké přání?" starosta se nejistě rozhlédl po ostatních.

„Chtěl bych mluvit s drakem."

* * *

Ve skalách poletovali stehlíci a šelestili v keřích a ostrůvcích do žluta vysušené trávy. Zdola z údolí se ozývalo bečení ovcí a občas bylo slyšet zurčení potůčků, které se níž na loukách stékaly v potoky a napájely říčku protékající údolím.

Starosta šel v čele, opíral se o hůl, Huraš měl na volno svázané nohy a dva vesničané mu museli pomáhat. Už chvíli nikdo nic neříkal.

„Co žere?" zeptal se nakonec drakobijce.

„Náš drak," starosta udeřil holí do balvanu, aby zahnal zvědavou veverku, „žere hlavně šípky."

„Cože?" Huraš se zastavil, ale rychtář pokračoval dál.

„Celé léto," vysvětloval „sbírají naše děcka v lesích bobule a šípky pro draka. V zimě je pak u krbu sušíme a rozemleté s pečeným jehněčím mu je podáváme."

„Její maso syrové?" Drakobijce nechtěl věřit svým uším.

„Jenom občas," připustil starosta „sežere syrovou ovci. Prý aby mu nezlenivěly čelisti a aby měl nějaké ... látky, či co. Vždycky pak týden skučí a žere jenom na jemno mleté šípky."

„Moc velké potěšení z toho nemá."

„Ale aby sis nemyslel," ohradil se starosta, „je to ještě kanón. Jednou vesnici objížděli rejtaři, z kdovíkteré vojny táhli a loupit, drancovat chtěli. Drak slezl celou tu cestu z hor až k dědině, zařval, až se skály třásly a sekal ocasem. Oheň z něj nevyšel sice žádný, ale zato dýmu jak z valné hromady alchymistů a rejtaři, kteří zrovna připalovali pochodně, se dali na útěk. Dobře se nám tu s ním žije."

„Věru dobře," souhlasil drakobijce a pohlédl na ústí jeskyně, ke kterému přicházeli.

Uvnitř byla tma, nic se tam nehýbalo. V okolí byla spousta výkalů, jejichž pach se mísil s vůní vřesu, ale kupodivu nebyl nijak nepříjemný. Huraš si všiml několika šupin v místech, kde se drak pravděpodobně třel o skály.

„Odpusť, velkomožný ... jsi vzhůru?" starosta se snažil zrakem proniknout temnotu sluje.

„Vrano, kolikrát jsem vám nakazoval, abyste se od jeskyní drželi co nejdál? Bylo to málo? Potřebují vaše tupé palice cejch na čelo, aby si tak prostou věc zapamatovaly?" Hlas se odrážel uvnitř jeskyně a vytvářel zvláštní efekt. Jako kdyby drak stál přímo vedle nich. Jinak ale velmi připomínal hlas lidský, byť hodně hluboký.

„Nezlob se, ctihodný, ale ten cizinec, kterého jsme v noci ... zajali, by si přál s tebou mluvit. Je to jeho poslední přání."

„Kašlu na všechna jeho přání, poslední nevyjímaje. Zbytek svého života počítám na roky, Vrano, a nemíním tak drahocenný čas promrhat tlacháním s nějakým ničemou. Odveďte ho zpátky do vsi a proveďte s ním to, co s ostatními. A hněte sebou, ať už jste pryč."

Roky, pomyslel si Huraš zoufale. Roky ...

Starosta se otočil a rezignovaně pokrčil rameny. Poslední Hurašovou zbraní zůstal pohled.

Starosta se váhavě obrátil zpátky k otvoru.

„Velkomožný, nerač se hněvat, ale ten muž nám velmi pomohl s oceněním své výzbroje a jediné, co za to chtěl, bylo mluvit s tebou. Snad bys ho mohl alespoň vyslechnout. Nemusíš ztrácet čas hovorem s ním. Cizinec bude jistě velmi poctěn, i když ho necháš jen promluvit."

* * *

„Vrano, Vrano," povzdechl si drak, „jsem udiven tvou neomaleností. Vůbec tvé chování se mi v poslední době přestává líbit. Jako bys úplně zapomínal na úctu ke starším. Uvědomuješ si, že náš věkový rozdíl se nedá ignorovat?"

„Velectěný ..."

„Dost! Hlavně už při bozích vypadněte ze skal. Jestli někdo pojede kolem a uvidí vás tu, bude zle. Chlapa mi tu nechte. Vyslechnu ho, a pak se o něj postarám. Doufám, že na něm nezůstal ani kousek železa. Moje zuby už nejsou, co bývaly."

„Kdepak, ctihodný, je úplně ..."

„Vypadněte, Vrano. Okamžitě!"

Vesničané Hurašovi v rychlosti spoutali nohy a opřeli ho o veliký balvan hned vedle ústí jeskyně. Pak se husím pochodem vydali skalami zpátky do vesnice.

Huraš osaměl. Zíral do otvoru a stejně jako před ním starosta se snažil proniknout zrakem temnotu. Nejdřív ze všeho zaslechl zvuky. Nekonečně dlouho trvalo šoupání rohovinových šupin o skálu, až nakonec se v otvoru objevila obrovská hlava se dvěma rohy, rubínově rudými nozdrami a prastarýma očima, které v šeru slabě žhnuly. Drakobijce se podíval na zuby a otřásl se. A to už nejsou, co bývaly, připomněl si.

„Co chceš, lidská mrvo?" zasyčel drak a tentokrát zněla ta lidská slova tak nelidsky, že se Huraš zapotil v rozkroku. Nenávist z ještěra přímo sálala.

„Já ... " Huraš věděl, že na těch prvních slovech závisí naprosto všechno, a proto ze sebe nedokázal dostat naprosto nic.

Drak se mezitím vyplazil z otvoru celý – drakobijce se přesvědčil, že je opravdu velmi starý a na několika místech mu už vylínaly šupiny – a pomaličku položil hlavu na přední nohy. Složil blanitá křídla, z nichž jedno bylo pochroumané a zadíval se na Huraše. Nenávist v jeho pohledu nepolevila ani trošičku a drakobijce měl pocit, jako by ho probíjeli rozžhavenými tesařskými hřeby.

„Mám toho hodně za sebou," našel nakonec svázaný žoldák hlas, „ještěry zabíjím už osm let a vím ..."

„Svými životními osudy mě neunavuj. Nijak mne to neovlivní a můj apetyt to spíš povzbuzuje."

Huraš si myslel o drakově apetytu svoje, ale chránil se pronést o šípcích jediné slovo.

„Spousta mladých se v poslední době dala na tohle řemeslo," navázal. „Samí nedoučení floutci, kteří si myslí, že spolkli všechnu moudrost světa a umění ohánět se mečem jako bohové k tomu dostali jako prezent. Takoví, co jsou přesvědčeni, že sami skolí devítihlavou saň a jednou rukou přitom ještě ojedou pannu uvázanou u kůlu. Neznají žádné rozdíly ve velikosti a zabarvení, stejně jako prostý lid všemu dávají jméno drak, jenom baziliška občas nazvou vrtichvostem, aby si dodali zdání odbornosti. Podle nich mluví všichni ještěři, i když nikdy žádného neslyšeli. Někteří, to se musí nechat, umějí mečem řádně rubnout a co nemají v hlavě, dohánějí rukama. Opatrnosti a taktiky ovšem neznají. Postaví se mi někdo do cesty – rozbiju ho."

Huraš viděl, jak se drak na štěrku podvědomě posunul, aby skryl zmrzačené křídlo za tělem. Nenávistný pohled však ze zajatce nespustil. Huraš to riskl a přestal.

„To je všechno, cos mi chtěl?" zeptal se rádoby znuděně drak.

„Ne, není," odvětil Huraš, aniž by dal najevo úlevu. „Chtěl jsem ti ještě říct, že svoje sliby plním. Když jsem ve Třech Hrobech slíbil vesničanům, že je zbavím požírače ovcí, a ukázalo se, že to není ještěr, ale vlkodlak, vydal jsem se na lov, i když jsem vervolfa nikdy předtím nezabíjel. Málem mě stál kůži ten splněný slib."

Huraš se opět odmlčel.

„Každá historka má na konci poučení," odtušil ponuře drak. „Jaké poučení plyne z této?"

„Draku," pronesl vážně drakobijce, „vrať mi mou zbroj a meč. Nech mě žít. Při všem, co je ti svaté, udělej to, a už nikdy se nebudeš muset bát, že jednou z té díry nějaký blázen s mečem přece jen vyleze."

„Sežeru tě," řekl drak po chvíli přemýšlení.

Huraš zavřel oči, modlil se a čekal.

„... jestli mě podvedeš," dodal ještěr nakonec.

ilustrace Jana Žižková

Germánské hrdinské zpěvy

Tomáš Prokůpek

BEOWULF

„Píseň o Beowulfovi" je druhá nejranější a zároveň nejvýznamnější staroanglická epická památka. Dochovaný rukopis pochází z 10. století, skladba však byla pravděpodobně vytvořena už koncem 7. století a zpracovávala látku do té doby tradovanou ústně. Samotný příběh je pohanského původu, ale jeho zapisovatel už byl křesťan, což výsledný tvar na mnoha místech zřetelně poznamenalo.

Na počátku příběhu si nechal dánský král Hrothgar vystavět hodovní síň Heorot. Zde pořádal pro svou družinu hostiny a poslouchal pěvce, kteří za doprovodu harfy vyprávěli příběhy z dávných dob. Hlasitost Hrothgarových radovánek však přiváděla k nepříčetnosti obrovitého netvora Grendela, který obýval nedaleký močál. Protože vládl temný středověk, neřešil to vládce bažin tradičním mlácením do topení, nýbrž počkal, až se hodovníci uloží ke spánku, a vtrhl do Heorotu. Usmrtil a pozřel třicet Hrothgarových družiníků a nikdo mu nebyl schopen ublížit, poněvadž měl tak hustou srst, že jí žádná zbraň nepronikla. Netvorovy útoky se pravidelně opakovaly po dvanáct let, a tak Heorot osiřel, protože se nenašel nikdo, kdo by se Grendelovi odvážil postavit. Když tento příběh přednášel potulný zpěvák v jižním Švédsku, sídlu kmene Geatů, doslechl se o potížích Dánů i Beowulf, sy-

novec zdejšího vladaře Hygelaca. Mladý rek se spolu se čtrnácti společníky přeplavil do Dánska a nabídl Hrothgarovi svou pomoc.

Na Beowulfovu počest uspořádal dánský král hostinu, ale potom všichni kromě geatských bojovníků Heorot kvapně opustili. Grendel po setmění skutečně zaútočil a hned první ranou skolil nejbližšího muže. To už se však na něj vrhl holýma rukama Beowulf. Vládce bažin poznal, že tento sok je nad jeho možnosti, a pokusil se mu vyklouznout. Hrdina ho však nepustil a díky své medvědí síle mu po krátkém přetahování vyrval jednu paži v rameni. Teprve potom se smrtelně raněnému netvorovi podařilo uprchnout. Jako projev díků vystrojil Hrothgar další hostinu, ale ani noc po ní neproběhla v klidu. Grendelova matka, čarodějnice žijící ve vodách blízkého jezera, přišla pomstít synovu smrt. Spící hodovníci se ovšem rychle vzpamatovali, a tak čarodějnice stihla zahubit pouze Hrothgarova rádce a pak rychle zmizela. Dánský král poprosil Beowulfa, aby je zbavil i Grendelovy matky. Chrabrý rek zpočátku váhal, protože bít se s holkama mu přišlo nedůstojné, ale když mu Hrothgarův řečník Unferth věnoval meč Hrunting, nakonec souhlasil.

Beowulf se vydal po stopách čarodějnice a ty ho zavedly k temnému jezeru. Téměř celý den musel plavat dolů vodou plnou hadů a oživlých plamenů, než se dostal na dno k její jeskyni, v níž byla vzduchová kapsa. Čarodějnice truchlila nad synovou mrtvolou, a když spatřila Beowulfa, vrhla se na něj jako smyslů zbavená. Rekův meč se naneštěstí ukázal být k nepotřebě, jelikož od čarodějnice pouze neškodně odskakoval, a tak se do ní Beowulf pustil holýma rukama. Rozpoutal se dlouhý lítý zápas a Grendelova matka šílená žalem byla vskutku strašlivý protivník. Hrdina už už umdléval, a když na něj čarodějnice vytáhla dýku, zdálo se mu, že jeho hodiny jsou sečteny. Vtom si všiml kouzelného meče, jenž visel na stěně jeskyně. Meč byl sice nesmírně veliký, ale zoufalá touha zůstat naživu znásobila Beowulfu už tak nadlidskou sílu a hrdina jediným máchnutím Grendelovu matku usmrtil. Pak ještě uťal hlavu Grendelově mrtvole, aby ji mohl slavnostně předat Dánům, a ohavnou jeskyni spěšně opustil. Hrothgar Beowulfa královsky obdaroval a rek se svými druhy odplul do vlasti, kde odměnu předal svému králi Hygelacovi.

Za nějaký čas geatský král i se svým synem padl ve válce se severním kmenem Sveů a panovníkem se stal Beowulf. Za jeho padesátileté vlády země Geatů vzkvétala. Rázný konec tomu učinil ohnivý drak, který začal království plenit jako mstu za to, že mu někdo ukradl jeden zlatý pohár z jeho pokladu. Beowulf se, ačkoli už byl velmi stár, rozhodl naposledy vykonat hrdinský skutek. Nechal si ukovat veliký železný štít, jenž měl odolat drakovým plamenům, a s jedenácti družiníky se vydal ke sluji nestvůry. Když královi bojovníci draka spatřili, dali se zbaběle na útěk. A tak bylo Beowulfovi souzeno utkat se s drakem sám, pouze jeho mladý synovec Wiglaf mu zůstal po boku.

Saň na sobě měla tak tvrdé šupiny, že se králův meč opět ukázal jako téměř neškodná hračka. Navíc Beowulf nesmírně trpěl drakovým žárem. Wiglafův dřevěný štít záhy shořel, a tak se mladík musel ukrýt za štítem svého strýce. K dovršení všeho se brzy potom Beowulfovi zlomil meč. Neměl čím odrazit drakův útok a netvorův pařát se mu zaťal do krku. Tehdy se však Wiglafovi podařilo zasáhnout draka na citlivé místo na hrdle a zastavil tak chrlení ohně. Král vytasil dýku a rozpáral sani, jež jej na okamžik pustila z očí, měkké břicho. Drak v křečích zdechl, ale i Beowulfova zranění byla smrtelná. Král proto požádal Wiglafa, aby ho přenesl blíž ke sluji, neboť se ještě chtěl potěšit pohledem na zlatý poklad, který získal pro svou zemi. Pak synovci předal vládu, protože neměl vlastního syna, a skonal. Nad jeho tělem byly zažehnuta veliká hranice a jeho popel byl společně se zbrojí a královskými klenoty pohřben na pobřeží pod obrovskou mohylu, kterou je z moře dodnes vidět široko daleko.

Literatura:
Beowulf. Text and translation, Anglo-Saxon Books 1995
kol.: Dějiny anglické literatury, SPN, Praha 1988

VÖLUND

Mezi mnoha germánskými kmeny bylo rozšířeno vyprávění o kováři Völundovi (zvaném též Wéland, Walant, Wieland či Galans-weland). Zmínky o něm se objevují ve vikingských nápisech i severských ságách a stručné znění tohoto příběhu se dochovalo ve staroanglické básni „Deorův nářek" z 8. století. Nejrozsáhlejší verzi však známe z veršované „Eddy", kde patří k nejstarším a umělecky nejsilnějším hrdinským skladbám. Nápadně podobná je pak i řecká báje o Daidalovi a to nikoli náhodou, neboť právě ona s největší pravděpodobností stála u zrodu starogermánského zpěvu, když ji z jihu přinesli Gótové.

Samotný příběh začíná docela tradičně – finský král měl tři syny. Nejstarší se jmenoval Slagfinn, prostřední Egil a nejmladší Völund. Všichni tři byli vášniví lovci a lyžaři, a tak se jednou na lovu dostali do Vlčí doliny. Natolik je okouzlila, že si tam postavili dům a usadili se v něm. Jednoho rána letěly přes Vlčí dolinu tři valkýry – Hladgunn, Hervör a Ölrún. Potřebovaly si chvíli odpočinout, a proto usedly na břehu Vlčího jezera a odložily své labutí košilky. Tehdy je spatřili kralevici, snadno se jich zmocnili a odvedli si je domů. Sedm let s nimi žili, ale osmý rok valkýry znovu zatoužily po válečné vřavě a devátý rok uletěly, když byli bratři na lovu. Poslední opustila dům Ölrún a šeptem vyslovila kletbu nad tím, kdo se do příbytku vrátí z lesa. Když kralevici zjistili, že jejich ženy zmizely, vydal se Egil hledat svou Ölrún na východ, Slagfinn vyrazil za Hladgunn na jih a jen Völund ve Vlčím údolí zůstal. Vyráběl nádherné šperky a doufal, že se Hervör vrátí sama.

O Völundově zručnosti se doslechl švédský král Nídud, a tak poslal své družiníky, aby mu kralevice přivedli. Švédové počkali, až Völund usne, a pak ho spoutali, odvlekli do své země a s sebou vzali i všechny jeho výtvory. Nídud si přivlastnil kralevicův skvělý meč a své dceři Bödvildě věnoval prsten určený Hervör. Völundovi nechal přeřezat šlachy v kolenou a převezl jej na ostrov Sävarstad ležící blízko pevniny. Zde musel zručný kovář hotovit šperky pro švédského krále, leč myslel při tom pouze na pomstu. A osud mu byl brzy nápomocen – dva malí Nídudovi synové zatoužili spatřit zručného zajatce při práci a potají se přeplavili na ostrov. Völund uťal chlapcům hlavy, jejich lebky pokryl stříbrem a vytvořil z nich poháry pro Níduda. Z očí hochů učinil drahokamy a poslal je králově krásné manželce. Zuby Nídudových synů pak použil na skvostný náhrdelník, jenž věnoval Bödvildě. Ani to však Völundovi nestačilo. Když k němu přišla nic netušící Bödvilda, aby jí opravil prasklý prsten, kovář ji opil pivem a znásilnil. Potom vzal křídla, která potají vykoval, a letěl za Nídudem. Král, na nějž přišlo zlé tušení, chtěl vědět, kde jsou jeho synové. Völund jej nejprve přinutil přísahat, že ušetří ženu, která s kovářem sdílela lože, a také jejich dítě, jež se má narodit. Pak kralevic švédskému králi podrobně vylíčil, co vše vykonal, a zoufalý Nídud mohl jen bezmocně přihlížet, jak Völund poté, co domluvil, mizí v dáli.

O tom, jestli chromý kralevic s pomocí křídel nalezl i svou krásnou valkýru, už příběh mlčí...

Literatura:
Edda, SNKLU, Praha 1962
Edda – bohatýrské písně, ELK, Praha 1942

Knihkupectví GERALT oznamuje svým zákazníkům,
že od konce dubna bude sídlit v nové,
prostornější prodejně
na Střelniční ulici poblíž Masarykova náměstí
v centru Ostravy.

Elfcon 2000 očima trpaslíka

Petr „Gror“ Severa

Byla to akce tak trochu netradiční. Nápad původně vznikl na diskusním serveru Průvodce a na něm se i rozvíjel. Byla to akce složená na koleně, kdy se ještě ani ne měsíc dopředu nevědělo, kam se pojede, skoro týden dopředu nebyl znám program. Jenže nikoli pouze skvělá organizace a obrovské rozpočty dělají con conem (možná to platí o obřích Draconech, Pragoconech a Parconech, ale tady nějak ne). Zajímavé taky bylo, že skoro do doby, kdy jsme se tam sešli, jsme se vlastně v podstatě v reálu neznali, protože veškeré domlouvání bylo přes web. Prostě hurá akce se vším všudy :-)

Místem conání (mimochodem díra, ale skvěle vybraná – no, vybraná, ono se muselo brát to, co bylo... :)) byla vesnička Rožná a lesík několik stovek metrů od ní, kde se odehrával ElfLARP. Osazenstvo přijíždělo v průběhu pátku a hned se lifrovalo do místního „hotelu“, kde bylo pro nás zamluvené místo. Místní se po nás sice divně koukali, zvláště proto, že naše oblečení bylo mírně řečeno neobvyklé, ale vařili dobře a hodně a dokonce i takové speciality, jako býčí žlázy. Tam se nás sešlo postupně asi dvacet kousků, v čele s našimi navýsost vzácnými hosty Zdeňkem Kubíkem a především Františkou Vrbenskou, která sice se skromností sobě vlastní

tvrdí, že žádnou hvězdou conů není, ale my všichni víme, že opak je pravdou, že? Všichni jsme se sobě navzájem představili, jak Skogen trefně poznamenal „á la ROH", a od té chvíle to vypadalo, jako bychom se znali odjakživa. Paulman prohlásil con za oficiálně zahájený a poté jsme se jali debatovat o všem možném. A nepřestali jsme s tím až do pozdních ranních hodin, ale spát se musí i na conech (občas), takže jsme tak učinili, abychom se mohli směle vrhnout do zajímavostmi a skvělou zábavou nabitého sobotního dne.

A že byl opravdu nabitý, o tom nebylo sebemenších pochyb. Po ranním Paulmanově probouzení (tj. jako že ON probouzel NÁS), které někteří VELMI nelibě nesli (viď Gudrun?), a krátké snídani padlo rozhodnutí, že přednášky začnou v devět hodin. Takže jsme měli do půl jedenácté ještě moře času, které jsme strávili rozličným způsobem, někteří i tvůrčí prací, jako třeba Františka s Pavoukem. V 10:30 (či tak nějak) začal zajímavou přednáškou o dýmkovém koření Zdeněk Kubík, následoval Well s filmovým Pánem Prstenů a po obědě jsem i já přispěl svou troškou do mlýna vychvalováním nás trpaslíků. Skvělá nálada nás neopustila dokonce ani potom (se divim :)), a tak mohla nastoupit akce akcí, Pavoukův ElfLARP, pro neznalé Live Action Role Play.

O co šlo? Přece o Silmarily, teda mělo jít! A tak my, CPčka (mimochodem v obrovské přesile oproti řadovým elfům :-))) – jo, elfům, i já jednoho hrál, i když to byl přítel trpaslíků) taková jako Fingon, Galadriel (mimochodem naprosto úžasná, to byste museli vidět, teď už vím, proč se Gimli tak zamiloval do královny Zlatého lesa, protože prostě takovému vousu nemůže odolat žádný trpaslík :)), Turgon ... Po řekněme nijakém úvodu jsme se rozehráli, nicméně jestli si Pavouk představoval, že se hned budeme bitkařit, hodně se spletl. Místo toho rozehrál Well v podobě Caranthira takový herecký koncert, že jsme se až nestačili divit (a to hlavně my, kdož ho známe). Caranthir byl prostě úžasný, stejně tak Turgon (v podání Berena), nemluvě o naší sestřičce Galadriel („Co mám dělat! Oni se mi tam furt hádají!"). A jelikož byl navíc náš velekrál úkladně zavražděn za účelem zatopení v tělocvičně, měli jsme volnost naprosto úplnou. A Thingol, který nám měl ztěžovat život jak nejvíc uměl, skoro nebyl vidět. Když se Fëanorovi synové a Turgon pořád hádali s Caranthirem, lapeným Melkorem, změnila se Melian, dokonale představovaná Františkou, tak trochu sama v Melkora a nabádala nás, ať se zabíjíme, ať má konečně koho oživovat... Posléze prohlásila, že na nás Melkor seslal zlé kouzlo v podobě kruté zimy a že jediným protikouzlem je odebéřati se do hospůdky za účelem ... no však vy dobře víte čeho... :-). Bylo uposlechnuto této nanejvýš zajímavé výzvy a opět přes pláně Helcaraxë a strastiplné cestě doputovali do Zemí neumírajících a v nich do hospůdky, té samé co minule.

Ovšem tam jsme se nijak dlouho nezdrželi, neboť měl nastat ještě více zlatý hřeb ElfConu, totiž spojená přednáška Maedhros a Františky, a musím říct, že

katastrofa, kterou předpovídala Maedhros u své části, se rozhodně nekonala, naopak bylo to velci zajímavé a skvěle to připravilo půdu Františce. Která samozřejmě rozehrála velkolepé představení všemožných druhů faerických bytostí a, jak jinak, i příběhů s nimi spojených. I přes velice pokročilou hodinu byla Františka neuvěřitelně svěží (což se k hanbě nás některých rozhodně říci nedá). Takže jako obvykle skvost. A potom, i když se na většině z nás projevovala únava (nejméně) předchozích dvou dnů, spát jsme rozhodně ještě nešli, naopak, popíjejíce medovinu a víno jsme utvořili dva debatní kroužky, které se posléze slily v jeden a debatili a debatili a dobře se jim to debatilo.

K ránu postupně všici odpadli, i nejotrlejší z nás upadli v spánek kolem 6:15, ovšem kolem deváté již komplet osazenstvo na nohou (kromě Františky, která se záhadným způsobem byla schopna probudit a bohužel pro nás opustit Rožnou a tím i ElfCon). My ostatní jsme si ještě vyslechli dvě velice zajímavé přednášky Zdeňka Kubíka i přednášku a následný „rychlokurs" elfštiny od Pavouka, kde jsme se mimo jiné dozvěděli, jak elfové balili elfky a jiné pikantní věci, viď Noldo?

A tak skončil ElfCon 2000. Akce, jak už bylo řečeno složená na koleně, ve svém závěru však veleúspěšná a dokonce nikoli ojedinělá, neboť nám samotnými organizátory byl slíben ElfCon další, a třeba hned o prázdninách. Takže se všichni již zúčastnění velice těšíme a i ti šťastlivci, kteří se tam třeba náhodou dostanou, určitě taky. Takže ahoj na dalším Elfconu!

Cuio nin mellyn!

fotografie Vít „Skogen" Budínský

Jeskyně

Bitva o Tyr

2. část

Michal Novotný

Pařez

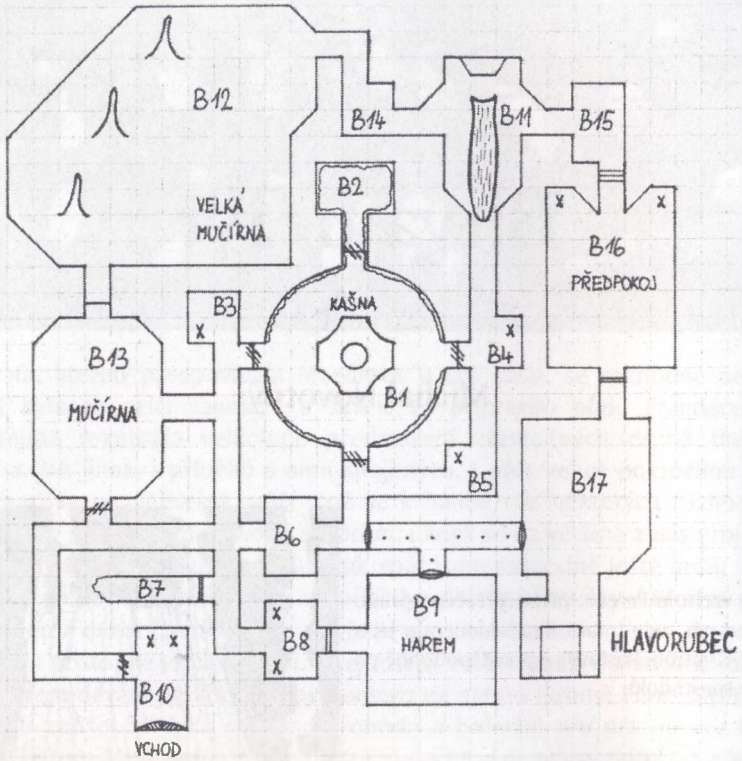
Na vrcholu Pařezu, přesněji řečeno přímo uprostřed něj, zeje tmavá díra vedoucí do jeho neznámých útrob. Postavy se pravděpodobně po provazu spustí dolů.

B1

Je slyšet bublání nějaké husté kapaliny

Kruhová místnost, do které jste se dostali, má čtyři východy, zavřené masivní železnou mříží. Pouze chodba na sever není uzavřena. Místnost tvoří široký trychtýř a uprostřed ní se nachází bublající kašna, z jejíhož jícnu vytéká nazelenalá hustá kapalina. Pořádně páchne, a více než vodu připomíná zelený hnis. Stěny, podlaha, strop a ostatně i kašna jsou ze zčernalého dřeva, často poničeného a popraskaného. Navíc v prostoru kašny se to klikatí mnoha zkroucenými kořeny. I když tomu nechcete uvěřit, zdá se,

PAŘEZ



LEGENDA:

- MŘÍŽ
- X BEZHLAVÝ BOJOVNÍK
- TAJNÉ DVEŘE
- ŽELEZNÉ DVEŘE
- KAMENNÉ DVEŘE

že celý Pařez stále žije, nebo spíše živoří. Kupodivu je zde slušné světlo, ale jeho zdroj se vám nepodařilo objevit.

Z kašny vytéká zhnisaná krev Prastromu. Zdá se, že Hlavorubec si potrpí na takové věci...

Mříže se otevírají z místností **B3-B6**.

Pokud se chtějí postavy dostat nepozorovaně dále, musí pár směn počkat, než se otevře mříž na západě a ke kašně vkročí bezhlavý bojovník. Při zachování maximální opatrnosti by se jim po čase mohlo podařit dostat se do místnosti **B15** (předsíň Hlavorubce), kde se však na překonání dveří musejí odhalit. Kouzlo však nepřestává účinkovat naráz, ale postupně. Nejdříve se začne zviditelňovat obrys postavy, pak začnou být slyšet zvuky,...

Samotný Hlavorubec naneštěstí zrovna nespí, ale právě si užívá s jednou ze svých otrokyň. Sekeru má hned po ruce...

Pokud postavy budou odhaleny (ztropí hluk, uvidí je bezhlavý bojovník,...) spustí se poplach a na družinu se vyřítí všichni bojovníci z celého Pařezu. Naštěstí jich je jen pár (celkem 9), neboť ostatní se právě regenerují v mučírně (**B13**), jelikož byli potrestáni Hlavorubcem. On představuje pochopitelně největší nebezpečí.

B2

Jen tato místnost je zpočátku volně dostupná.

Tato místnost je přímo prorostlá množstvím kořenů. Jinak zde vlastně nic není. Přesto však vyvstane zbloudilá myšlenka, že by to mohlo být centrum kdysi tak velkého a nádherného Prastromu. Jsou zde totiž na první pohled patrné stopy po zběsilém řádění. Všude jsou přesekané a poničené kořeny, jež se i přes svou úžasnou regenerační schopnost nemohou tak docela vzpamatovat. Hluboké rány a zářezy nenechávají nikoho na pochybách. Hlavorubec musí být neskutečně odporný a zlý tvor!

Jinak zde už není nic k vidění.

B3–B5

Tyto místnůstky slouží pro nutný minimální prostor bezhlavým bojovníkům, kteří stráží Pařez ve dne v noci. Kromě pák, jež otevírají mříže ke kašně (**B1**), zde není nic zajímavého.

B6

Rovněž tato místnost slouží jako strážní stanoviště bezhlavých bojovníků. Naštěstí tu nikdo není, neboť většina stráží se nachází v mučírně **B13**.

V jižní části místnosti stojí bachratý sud bez víka, který je plný nevábně zapáchající vody.

B7

Sem se lze dostat pouze přes železné dveře, které jsou zamčené.

Za dveřmi je vyhloubený pouze třiapůlsáhový výklenek, kam se vyhazují všechny zbytky z celého Pařezu.

Tady se nacházejí takové zvrácenosti, že postavy okamžitě vycouvají a urychleně za sebou zavřou dveře!

B8

Za východními dveřmi jsou slyšet jemné hlasy.

Dvě sedátka v této strážní místnosti znamenají, že dveře z ní povedou do míst možná důležitých, ale možná také ne.

Pokud ještě nebyl vyhlášen poplach, tak zde hlídají dva bezhlaví bojovníci (skuteční obři) a nebude možné se přes ně dostat jinak, než bojem nebo kouzlem.

B9

Tato komnata je až neskutečně krásně vybavena. Tvoří tak propastný protiklad proti prostorám, které jste spatřili doposud. Nádherný gobelín se rozprostírá po celé podlaze. Závěsy na stěnách jsou mistrovskými pracemi. Po celé místnosti jsou rozprostřeny vyšívané polštářky, na kterých se povalují nahé černošské krasavice. Jakmile vás spatřily, ztichly a v hrůze se přitiskly k nejvzdálenějším stěnám komnaty.

Družina právě objevila harém Hlavorubce. Černošky mluví neznámým jazykem, je jich osm a po chvíli se pokusí družinu svést. (Vůbec jim nevadí, kdyby některá z postav byla ženského pohlaví.) Pokud se postavy nechají svést, budou během chvíle silně zmámeny a poté černošky tajnou chodbou přivolají Hlavorubce, který s radostí vyřídí zbytek. V opačném případě se na postavy vrhnou s dýkou v ruce (mají ÚČ 2/0, OČ 3 a 5 životů).

Pokud družinu napadne hledat v těchto místech tajné dveře, nech je automaticky najít.

B10

Dostali jste se do vstupní místnosti Pařezu. Vchod je chráněn dvojitou železnou závorou a složitým zámkem. Na východní stěně je umístěna páka pravděpodobně ovládající mříž. Jinak nic zvláštního.

Za normálních okolností zde hlídá dvojice bezhlavých bojovníků, která při sebemenším podezření začne ihned jednat.

Hlavní vchod se nedá otevřít ani zvenčí, ani zevnitř.

B11

Už při vstupu do místnosti je zde k nepřehlédnutí zvláštní, tvarem nic nepřipomínající koberec narůžovělé barvy. V severní stěně je posazen nemalý krb, ve kterém hoří oranžově zbarvený plamen. Vedle krbu na stěně je upevněno náčiní k jeho obsluze. Nechybí ani mohutné kleště a rozličné hroty.

Při bližším prozkoumání postavy zjistí, že tento zvláštní koberec je složen ze stovek malých vyřízlých jazyků. Kupodivu po zápachu není ani stopy.

B12

Místnost je přímo poseta obdivuhodnou sbírkou všeho možného i nemožného mučírnického náčiní, zbraní a nářadí. Hlavní dominantu komnaty představují tři trochu nahnuté dřevěné kůly, potřísněné zaschlou krví a cáry masa. V jihovýchodní části mučírny je v obrovském špalku zaseknutá neméně obří sekera.

To však není ta Hlavorubcova. I na krolla by byla příliš velká. Tady Hlavorubec mučí temné mnichy. Po jejich tělech zde však není ani památky (kromě toho masa...) Navíc všechny zdejší zbraně a nástroje jsou očarovány. Jedná se o kouzlo (vlastně o přísery) Oživlé zbraně. Pokud bude někdo z družiny již viditelný, v nestřeženém okamžiku na něj Oživlé zbraně zaútočí a kromě jiného bude vyhlášen také poplach a Hlavorubec bude varován!

B13

Tato místnost je kromě nezbytného mučicího nářadí vybavena také podivnými kokony, z nichž čouhají nohy bezhlavých bojovníků. Je jich tu asi třicet a nejeví známky sebemenšího pohybu. Uprostřed místnosti se nachází do špalku zaseknuta stříbrná válečná sekera.

Ani ta nepatří Hlavorubci. Tato je však magická a její parametry jsou : 8/+6/0. Kokony (a v nich bezhlavé bojovníky) lze snadno zničit. Ale není to bezpodmínečně nutné, což však družina neví. Ani zde se nenachází třináctý temný mnich. Ten prostě není k nalezení, neboť se po smrti Hlavorubce sám objeví.

B14

Tato místnost je prázdná a nikdo v ní není. Můžete se jen domýšlet, k jakému účelu vlastně může sloužit.

Abych se přiznal tak k žádnému. Pouze když není takový počet zmasakrovaných bezhlavých bojovníků, jeden z nich tu hlídá.

B15

Tato místnost je o poznání lépe vybavena, než většina ostatních. Na stěnách visí několik vzorků nádherných luků, kuší a vrhacích zbraní. Jižní zdobené dveře jsou z kamene a je na nich vyobrazen symbol sekery.

Dveře jsou zamčené, ale bez magické ochrany a proto by jejich překonání nemělo činit žádné problémy.

B16

V této přepychové komnatě jsou shromážděny trofeje (samozřejmě pouze useknuté hlavy), většiny známých nebezpečných tvorů, včetně toho nejobávanějšího ze všech – člověka. Kromě nich se zde ještě nacházejí vzácné zbraně, jakými jsou Urumi, Goupillon, trojruční meč, Dai-katana, dvojitá těžká kuše apod.

Dva strážné je třeba dostat rychle a bez zbytečného hluku, neboť za jižními dveřmi si užívá Hlavorubec. Dveře do jeho ložnice zamčeny NEJSOU.

B17

Tato místnost je bezpochyby Hlavorubcovou ložnicí. Nádherné vybavení, sametový koberec a zlaté šperky však nejsou tím, co vás v tuto chvíli zajímá. Protože v místnosti stojí hnis Země za hradbou z kamene – Hlavorubec.

V tom nejlepším případě družina zastihne Hlavorubce už oblečeného v kožené bederní roušce se sekerou v rukou. Jeho dnešní milenka se choulí na posteli v zadní části ložnice a do děje nezasáhne.

Hlavorubec je impozantní postava. Holohlavý a polonahý, téměř jako kroll vysoký obr s objemným břichem a vypracovanými svaly. Jeho tmavá kůže ne nepodobná barvě jeho milenek je do nejmenšího místečka včetně obličeje a hlavy pokryta modře zářícími runami. A když pozdvihne svou ocelovou sekeru, srdce nejednoho dobrodruha počne tlouci jako o závod.

S výkřikem: „HAAR-GUST NATOÓRÁ!!!" se vrhne do boje.

Pokud se družina už prozradila, Hlavorubec si pro ně přijde.

Boj s ním je zoufalý a zřejmě budou mrtví na straně družiny, ale jak je temní mnichové upozornili, smrt v Pařezu není tak docela skutečnou smrtí a po Hlavorubcově zániku se všechny zabité postavy probudí opět k životu.

Po smrti Hlavorubce nastane pravé peklo. Celý Pařez vybuchne a na jeho místě zbude pouze zčernalá vypálená zem. Přesně v okamžiku výbuchu se však mnichům podaří uzavřít magický kruh...

Mocný výbuch otřásl celým Pařezem. Nadpozemská záře vše přehlušila, avšak v tom okamžiku jako by se samotný čas zastavil. Vaše těla byla vtažena do víru, který vás ďábelskou rychlostí vleče směrem od tohoto místa. Po chvíli, která vám však připadala jako celá věčnost, stojíte všichni živí a zdraví uprostřed kruhu třinácti temných mnichů. Po všech vašich zraněních není ani památky. Sveřepé pohledy očí mnichů, naplněné moudrostí věků, pronikají do vašeho nitra a vy uzříte pradávné obrazy z dob vašich předků. Majestátní hlas Riu-Katana k vám jakoby z dálky promlouvá k dění před vaším vnitřním zrakem:

Legenda o TYRu

Mlhavé jsou útržky zachovalé minulosti.
Jisté je,
že země TYR vznikla zásahem bohů do tehdejšího světa.
Trest těm, co si nezasloužili jiný osud.
Částečka světa vyrvána byla zemi a umístěna tam,
kde by nic zemského býti nemělo.
Na TYR se hned jak pijavice přisály chapadla jiných světů
a ačkoliv mocné hradby z kostí, kamene a písku
brání přímému útoku,
našly se jiné cesty.
TYR je postupně vysáván a jeho konec není daleko...

Zrak se postavám zamlží, ale jen na chvíli, aby uvolnil místo jiné vizi:

Legenda o Lani s měděnými kopýtky

Za dávných časů, kdy starý hvozd zabíral drtivou většinu pevniny,
o kterou se dělil pouze s oceány,
v jeho područí žilo mnoho rozličných stvoření.
Ať už to byli dravci, nebo jejich kořist,
všichni zaujímali důležité místo v rovnováze udržované hvozdem.
Nic však netrvá věčně a s příchodem lidí a jim podobných ras
se počaly hýbat do té doby vyrovnané misky vah.
Nastaly změny a ty s sebou přinesly oběti.
Proto posledním bytostem vymírajících druhů daroval hvozd nový život,
v podobě lesního zvířete.
Tato zvířata jsou jedinečná, nestárnou a slouží hvozdu k jeho velikosti.
Kdokoli by jim způsobil újmu,
jako by zažehl pekelný požár v samotném jeho srdci.
Laň s měděnými kopýtky je jedním z těchto zvířat.
Nevi se, k jakému druhu náležela dříve,
ani proč se zjevuje.
Vše co koná, je však v zájmu samotného hvozdu.

Vize se opět zamlží, aby záhy odhalila poslední z poselství dávné minulosti:

Legenda o Legii Vod

Taktéž velmi dávno, existovalo místo oplývající nekonečným množstvím vody,
jež nedala se pít.
Vody modré jak blankytné nebe,
neklidné a kypící neustále,
snad načechrané nenechavými ručkami větru.
Na orlech a dracích, velkých jak hory,
cestovali tudy páni vod.
V blyštivých zbrojích a nabroušených sekerách,
křižovali stezky ostatním zapovězené
a nebylo síly, jež zadržet by je mohla,
krom Lucifera samého.
Však běda, zrodil se velký Maelstrom,
větší nežli všechno zemské.
Kudy prošel, spoušť jen a zkáza zůstala.
Největší z draků pánů vod,
směle se postavil jemu do cesty.
A velel mu statečný URKURUK, pánů pán.
Co dělo se pak, nelze popsat obrazem ni slovy.
Ví se jen,
po nerovném boji zmizel Maelstrom spolu s náručí plnou všech z oné legie.
Na zpustošeném draku nalezl se
pouze Urkurukův Modrý drahokam.
Ten, kdo ho vlastní,
má moc jedenkráte přivolat jeho pána zpět,
z pekelných obručí...

Vize tímto nadobro skončí.

Teď pravděpodobně nastane záplava dalších dotazů družiny, ohledně všeho možného. Mniši neví nic o baronu Derowenovi, ale vědí, že každá země (včetně TYRu) má svého pána. O tom, jak se dostat zpět do světa postav, také mnoho neřeknou. Ale je patrné, že zemi TYR hrozí bezprostřední zkáza a pokud TYR bude zničen, nikdy už se nebudou moci vrátit. Proto postavy chtě nechtě budou muset přijmout tolik diskutovaný úkol „záchranu světa", tedy TYRu, a zároveň tak naplnit svou touhu po pomstě. A postavy už samozřejmě tuší, kdo za tím vším je a kdo je ten, co se vydává za barona – přece Pán TYRu.

Dále mniši odkážou družinu na Zemi za hradbou z písku. Věnují jim předmět nesoucí název „Bizardní Aquadela", pomocí něhož se mohou dostat přes hradbu z písku. (*Vypadá všelijak, neboť se neustále kroutí, mění svoji viskozitu a tvar a pulzuje.* Nedej bože, když se na ni podívá alchymista – uzří takové rejdění magenergie, že se z toho hned tak nevzpamatuje.)

Také si záměrně vyberou toho nejméně chytrého (válečníka), se kterým budou moci udržovat stálé telepatické spojení. Od této chvíle se tedy postavy (díky válečníkovi) kdykoliv budou moci spojit s temnými mnichy a ptát se jich na rady. (Zase to ale nepřežeň, mniši nejsou vševědoucí a co bude nové pro družinu, bude také pravděpodobně nové pro ně.)

Družina se tedy rozloučí s mnichy (kteří je nemohou přímo doprovázet, neboť se musí soustředit na zadržování zkázy Pařezu, nechtějí na sebe předčasně upozornit) a vyrazí pryč z této země opět do TYRu.

Návrat do TYRu

Aneb dějství druhé – bude krátké.

Družina se opět setká s Olwenem a Narwenem-vlkodlakem a poví jim své novinky. Na oplátku se dozví, že v TYRu panuje klid před bouří. V zásadě se však nic neděje.

Družině nezbývá, než zde opět zanechat oba bratry a vydat se neprodleně k hradbě z písku.

Nejdříve budou zkoušet, jak se vlastně Bizardní Aquadela používá (bude jim pulzovat v kapse, zatéékat do rukávů, kutálet se ze strání a vůbec dělat všelijaké menší zákeřnosti.) Najednou chytrý válečník družině suše poví, že stačí Aquadelu prostě položit na správném místě k hradbě a o víc se nestarat :-).

A skutečně. Ono správné místo je přesně vyznačeno na mapě dvěma body z obou stran hradby, přibližně v jejím středu.

Po následném položení Bizardní Aquadely ona začne nadměrně růst na objemu (že to vypadá, jako by chtěla vybuchnout), ale namísto toho změní svůj tvar na kouli o dvou sázích v průměru a kutálením za velkého víření prachu promíseného s pískem počne vytvářet přímý tunel skrz hradbu. Tunel se začne po malé chvíli zase rozpadat, takže družina musí přidat aby jí Aquadela nenávratně nezmizela v dáli.

Země za hradbou z písku

Před vašimi zraky se objevilo moře suchého písku rozpáleného sluncem. Písečné duny, jsou vlnami tohoto moře. Přímo před vámi v dálce se tyčí jak na uhel spálený kůl. Horko je nesnesitelné...

Kůly vytyčují poměrně snadnou cestu přes poušť. Hned co družina stane prvním krokem na poušti, ze severní části země se mocně zablýskne. Samozřejmě tam na jedné z nejvyšších dun čeká po tisíciletí Menhyr této země (už předposlední). Obvyklým způsobem ukáže postavám celou mapu TYRu a všech zemí okolo (dej ji postavám už natrvalo).

POZOR: V této zemi se nedaří úspěšně seslat jakákoliv kouzla, která by umožňovala létání, nebo něco podobného!

– Na mapě jsou vyznačeny všechny cesty, tekuté písky a hlavně oáza, cíl putování touto zemí. Malé kulaté kolečko uprostřed pouště vyznačuje Zrod – místo, kudy se do této země dostávají démoni z jiných dimenzí (aby však byli záhy zneškodněni Rytířem Horrorem, pánem Země za hradbou z písku).

– Pokud postavy dojdou ke Zrodu, uvidí hladkou v poušti nezvyklou plochu a na ní černým pískem vyznačený pentagram, v jehož vrcholech hoří svíce. Náhle z pentagramu počne vylézat odpudivý démon a po něm další a další. Jestli družina rychle pentagram nezničí (zmizí všichni démoni), nemá velkou šanci na úspěch...

– Příliš nezáleží, kudy se družina vydá. Bezpečnější z cest je však ta delší, která obchází celou oblast s tekutými písky.

– Každému, kdo na poušti bude nosit kovové brnění, počítej postih –3 na útok i obranu. Ber také v potaz naložení jednotlivých postav. Téměř nebude možné cestovat ve dne (slunce je zničující, písek může mít až kolem cca 70°C!). Naštěstí v nocích zde není úplná tma a dá se celkem dobře putovat. (A ve dne využívat chránícího stínu okolních hradeb z písku, to si zasluhuje slušnou zkušenost.)

– Přirozená bude spotřeba dvojnásobku vody, pokud se postavy výslovně nerozhodnou s vodou maximálně šetřit (to se ale znatelně projeví ve vyčerpání).

– Cestou na družinu budou často útočit Obří škorpióni a budou nepříjemní jednak svým jedem a také náhlým vynořením se z písku s bleskovým útokem ze stran a zezadu. Četnost a množství si rozhodni sám, ale pouště je jich plná.

– Kromě škorpiónů se zde nacházejí i jiné bestie, jako je Haxor, hrozivá krvelačná bestie, či Ohnivý býk – magický rozsévač všespalujícího ohně. Používej je dle uvážení, ale není jich tu příliš mnoho.

– Kdo zabloudí a uvízne v tekutém písku, je synem smrti.

– Pokud se ti přesto bude zdát, že postavy postupují příliš hladce, potká je pořádná písečná bouře, kterou přečkat nebude jednoduché. Pokud se postavy nezačnou v bouři chovat přístojně (chránit si celé tělo před pískem, obličej namočeným šátkem, přivázat se ke kůlům a k sobě navzájem atd.), potká je zpravidla smrt zavátím a udušením, nebo se jeden druhému ztratí, zabloudí apod.

Přibližně v polovině cesty k oáze v čase, kdy bude dobře vidět, se stane toto:

Nejprve k vám vítr zaval sípavý dech. O okamžik později na obzoru zahlédnete šíleným tempem se přibližujícího křiklavě červeného tvora. Po chvíli je vidět, že nemíří vaším směrem, ale že vás mine přibližně ve vzdálenosti sta sáhů. Jak se tvor přibližuje, snáze můžete rozeznat podrobnosti. Je to snad přes dva sáhy vysoký tvor vzdáleně připomínající člověka. Z větší blízkosti už rozeznáváte jeho dlouhé zahnuté paráty, široké klenuté rohy a ocas, který za ním v tomto šíleném vzpřímeném běhu zanechává znatelnou stopu. Tvor, či snad rovnou démon se stále otáčí za sebe. Za ním se totiž objevila černá tečka a rychle nabývá na objemu. Zjišťujete, že i přes ohromnou démonovu rychlost je jeho pronásledovatel ještě rychlejší. Teď poznáváte, že se jedná o vysokého rytíře v černé zbroji, na válečném oři. Také démon poznal marnost svého snažení. Zastavil se a otočil. Z jeho tlamy vyšel nervy drásající řev, který čistě dolehl až k vám. Démon se široce rozkročil a zapřený o ocas a přikrčený vyčkává s připravenými paráty. Černý rytíř se nesnaží zabrzdit svého koně, ani když se démon ze všech sil rozběhl přímo proti němu. Mohutný meč zasvištěl vzduchem a jediným úderem oddělil stále ryčící hlavu démona od trupu. Jeho tělo ještě vykonalo několik trhavých kroků, načež se konečně zhroutilo do písku, nyní zbarveného jeho čerstvou krví. Černý rytíř stočil koně a jako smyslů zbavený ještě třikráte mečem udeřil do mrtvého těla. Poté se obrátil a bez jediného pohledu zamířil do nitra pouště...

Teprve teď se družina vzpamatuje. Asi půjde k mrtvole démona a zjistí že se jednalo o nějakou iluzi podobnou fata morgáně (ale co ty zvuky??) a že to, co viděli, se skutečně stalo, jen v jiné části pouště. Po boji tu není sebemenší stopa. (Případně jim to vysvětlí přemoudřelý válečník, díky spojení s temnými mnichy).

Po určitém čase vítr k družině zavane šeptem pronesená slova:

Jsem jako bůh a sloužím smrti,
co žije teď, nejsou už mé děti.
Všichni mrtví jsou,
ti co žijí mrtví budou.

Já jsem peklo, stále hořím,
zabít je o to se snažím,
říkají mi Horror,
jmenuji se Horror!

Zab mne, znič mne, pij mou krev,
trhej, kuchej, pij tu krev.
Všichni budou mrtví,
zabij moje smrti!

Toť já, Rytíř Horror,
plním ten krvelačný úkol.
Zničím všechno semě ďábla,
setnu je jak tenká stébla.

Vítej boha, vzývej pána,
modli se, teď přijde má rána!
Všichni už jste mrtví!
Všichni už jsou mrtví!

Ale dál už se nic nestane, družina tedy bude pokračovat v cestě k oáze. Čím více se k ní budou přibližovat, tím více naleznou stop po bitkách s démony. Vyhřezlé vnitřnosti a useknuté údy budou na denním pořádku.

Poté družina objeví nový Zrod a odehraje se ono drama popsané výše.

Žádné další překážky je už však nečekají a tak konečně posléze dorazí k tomu ráji uprostřed nehostinnosti – oáze.

Zelené a svěží palmy sice ještě zakrývají onu drahocennou vodní hladinu, vy však už přímo cítíte, kde přesně se nachází. Okolo vodního jezírka to bují životem. Dokonce zahlédnete několik pestře zbarvených papoušků, jak si lebedí na jedné z palem a labužnicky se protahují. Při bližším pozorování vylekáte párek ještěrek, ale kromě dalších menších živočichů to je asi tak všechno. Na nic jiného jste nenarazili.

Jeden z papoušků je prapodivným tvorem, a pokud se mu zalíbí někdo z družiny, stane se jeho druhem na cestách. Může být časem užitečný, neboť je obdařen průměrnou inteligencí (10) a snadno se naučí mluvit (nejvíce kleje a nadává). Ale s příběhem nemá nic společného.

Oáza není příliš velká, takže nebude problémem jí prohledat: nikde nic. Během 1k6 hodin však do oázy dorazí Rytíř Horror. Zpočátku si družiny nebude vůbec všímat. Napojí svého koně a hlavně sebe (pije velice dlouho). Teprve pak si postavy pozorně prohlédne (a ony jeho).

Rytíř je vysoký dvaapůl sáhu. Brnění má matnou černou barvu, jakou mívá obsidián, a je poseto mnoha ostrými hroty, které chrání a nepřekážejí v pohybu. Rovněž sáh a půl vysoký štít vypadá na stejný materiál. Na helmě jsou umístěné dva páry rohů, na pohled velmi, velmi nebezpečné. A konečně meč Rytíře, toť skvost hodný jen málo bojovníků.

Ať budou postavy zkoušet cokoliv (hlavně proboha ne boj, či kouzlení, to by s nimi byl krátký proces), bude na jejich otázky odpovídat pouze slovy z básně šeptané pouští. (Například, když se ho postavy zeptají: „Kdo jsi?" – odpoví: „Říkají mi Horror." na otázku: „Co tu děláš?" odpoví: „Plním ten krvelačný úkol." a odpověď na: „Jaký úkol?" bude: „Zničím sémě ďábla" apod.)

Rytíř Horror je totiž proklet, a nemůže vyslovit žádná jiná slova, dokud od někoho neuslyší tzv. Klíčové slovo, které nadobro zruší prokletí. Tím slovem je: „Oáza". Jakmile někdo z družiny pronese klíčové slovo (pokud je to ne a ne napadnout, pomohou jim temní mniši), rytíř si sundá svou helmu. Na jeho bledé tváři se zjeví ojedinělý úsměv a on promluví:

„Dlouho jsem čekal na tento okamžik! Mé prokletí bylo zlomeno! Přijměte ode mne tento malý dar, neb žádný jiný poklad nemám." – a podá družině Modrý drahokam, artefakt, s jehož pomocí lze podle legendy přivolat bájného Urkuruka.

Poté vysvětlí družině, v čem jeho prokletí spočívalo a že jeho životním cílem je zabít všechny ďábly a démony, co se snaží proniknout na náš svět. Tento rozhovor nemůže nakonec dopadnout jinak, než že se Rytíř Horror připojí k družině, neboť zde už nemá co na práci (zdejší démoni jsou zahubeni a díky zlomení prokletí se další už nevynoří) a v TYRu prý jednoho velkého mají :-)).

V tom okamžiku temní mniši budou informovat válečníka o tom, že už dlouho neudrží tíhu pozastaveného času a že rozhodující chvíle se blíží. Družina opět nemá na vybranou a musí se urychleně vydat zpět do TYRu. Díky Rytíři jim to půjde jako po másle a cestou je nebudou obtěžovat ani škorpioni ani nikdo jiný.

Bitva o TYR

Družina s Rytířem Horrorem bude spěchat. Přes hradbu z písku se dostanou opět pomocí Bizardní Aquadely.

V TYRu zatím proběhlo několik důležitých událostí.

– Nejdříve na jihu TYRu otřásl mocný výbuch samotnou hradbou z kamene. (Pařezu už není).

– Další den se v Půtce objevil Olwen s Narwenem (který už nadále není vlkodlakem, mniši ho zbavili lykantropie) a zástupem třinácti temných mnichů.

– Vše proběhlo v tichosti a disciplinovaně: nyní jsou vesničani o všem informování a začínají se připravovat na bitvu o TYR.

– Z pevnosti nepřicházejí žádné zprávy, selka, co tam nosila jídlo, se už nevrátila...

Do takové situace přijde družina vracející se z pouště. Bude zrovna podvečer, když projdou hradbou z písku zpět do TYRu...

Podle pokynů od temných mnichů (prostřednictvím válečníka) se vydají přímo k Menhyru...

Už z dálky jsou vidět malá světélka pocházející z pochodní desítek a desítek vesničanů.Všichni čekají rozprostřeni okolo Menhyru a mlčky vám uvolňují cestu (před Rytířem však poněkud rychleji). Okolo kamene je soustředěno všech třináct mnichů, Olwen, vyléčený Narwen a asi deset nejváženějších vesničanů.

„Konečně jste dorazili" – spíše jen pro sebe konstatoval Riu-Katan. „Můžeme tedy naši radu započíti!"

Riu-Katan seznámí družinu s posledními událostmi v TYRu. Ty doplní o novinku: „Pán TYRu získal posilu. Asi tři stovky kostěných bojovníků překročilo před nedávnem hradbu z kostí a připojilo se k němu v pevnosti TYR."

Nastane vzrušená debata. **Nakonec se všichni dohodnou na skutečnosti, že TYR je třeba dobýt a jednou provždy skoncovat s vrahem – samozvaným Pánem TYRu!**

Bitvy se přímo zúčastní všichni přítomní, kromě Olwena. Kdyby se družina chtěla z přímé konfrontace nějakým způsobem vyvléci, rozhodně to nesmíš dovolit!

Bitva bude stanovena hned nazítra za rozbřesku. Strategické podrobnosti nech na hráčích. Rytíř Horror však bude stát v čele útoku a někde vepředu by měla být i družina (včetně kouzelníků a zlodějů!). Musí přece jít příkladem! Vesničanů bude celkem okolo dvou stovek, ale nejsou to žádní nováčci. Temní kněží budou na konci, aby si to nikdo nerozmyslel.

Druhý den se takto sestavené vojsko vypraví na pevnost TYR.

Ještě než Rytíř Horror v čele armády zavelí k útoku na pevnost, její brána se otevře a z TYRu se vyvalí tři stovky po zuby ozbrojených kostěných válečníků. V témže okamžiku první z temných mnichů zalapá po dechu a padne mrtev k zemi, přemožen v mentálním souboji s pánem TYRu.

Tehdy Bitva o TYR započne...

Samotná bitva nebude probíhat podle Pravidel pro Experty – svět. O jejím výsledku totiž rozhodnou postavy hráčů a podle toho jak dobře si povedou, tak se bude její průběh vyvíjet.

- Rytíř Horror pronikne řadami nepřátel, jak nůž do másla.
- Kostění válečníci budou rovnocennými protivníky bojovně naladěným vesničanům.
- Temní mniši budou jeden po druhém umírat, avšak zapřísahají v mysli postavu, co vlastní Modrý drahokam: Ještě nenadešel správný čas.
- Každé postavě se postaví tváří v tvář obzvlášť vypasený kostěný bojovník.

Až je postavy pošlou k zemi, prostor před branou se poněkud uvolní a ony (vybídnuty posledním žijícím mnichem) se pustí rovnou do pevnosti. Na ochozu majestátní věže uvidí dvě rovnocenné zápolící postavy – Rytíře a Pána TYRu. Než se jim však podaří vyběhnout po vnějším schodišti nahoru do věže, proti nim se po schodech skutálí hlava Rytíře. Teď ale není čas na ústup! Dole umírají lidé po tuctech! Když postavy konečně dorazí až na ochoz věže, uzří Pána TYRu, jak jim mizí v jejích útrobách. Prchá před nimi! Jakmile však vběhnou do vnitřku věže, místnost už bude prázdná. Náhle zarachotí spadlý kámen. Celá věž se pohne a za hlasitého lomozu postupně zajede více než sto sáhů pod zem! Postavy jsou potlučeny, každá za 1k6 životů, a zjistí, že se ocitly v naprosto uzavřené místnosti někde pod zemí, zatímco nahoře statečně bojují vesničani, náhle nechaní napospas přesile nemrtvých.

Dungeon TYRu

I když by se to nemuselo postavám zdát, jejich čas je teď dosti omezený. Poslední žijící temný mnich je sice vážně zraněný, ale jeho mysl je stále s družinou, které se bude snažit maximálně pomáhat. Nejprve je pobídne ke spěchu a také je ujistí, že Pán TYRu nemůže být daleko a že osudy všech čtyř zemí nyní leží na jejich bedrech (jako by tomu snad někdy bylo jinak).

Pozor: V tomto dungeonu se nedaří časoprostorové magii (hyperpostor)

C1

Kruhová místnost je silně zaprášená, všechen nábytek jako stoly a židle jsou rozlámány a poházeny okolo. Je tu naprostá tma. A zdá se také, že žádný východ. Nevypadá to dobře.

Bylo by jistě k smíchu, kdyby teď postavy zjistily, že nemají čím svítit. No, pokud se jim to skutečně stane, buď trochu shovívavý, nakonec by jim mohla posvítit i Bizardní Aquadela, nebo přímo Modrý kámen.

Od tohoto okamžiku počítej družině nahlas každou směnu, kterou v podzemí stráví, to by je mělo trochu vyburcovat.

Nakonec se jim podaří překonat (otevřít nebo vyrazit) kamennou překážku odkud vede chodba do C2. Cesta do C9 je zasypána, tamtudy to nepůjde.

C2

Uprostřed této místnosti se nachází železný válec podobný sudu. Je vysoký téměř až ke stropu (tři sáhy), upevněn nahoře a dole. Počíná žhnout a rychle se roztáčet kolem své osy. Jeho výčnělky až příliš připomínají železné ruce se sekerami, palcáty a řemdihy.

Tento žhavý tanečník je velice rychlý a pohybuje se v kolejích vyznačených na mapě. Kdokoliv se pokusí proběhnout či přeskočit kolem něj, bude stejně poraněn – past: Obr~12~1k6/2k10 životů. Když se mu nějakým kamenem zablokují koleje, přestane být nebezpečný.

C3

Vešli jste do kruhové místnosti a v její středu stojí majestátní kámen. Nemůžete věřit vlastním očím – je to Menhyr! Jinak se zdá místnost prázdná.

Menhyr rychle zjeví své tajemství. Je na něm napsáno:

Co je TYR?
A co země, jež ho vysávají?
TYR je klíč.
Leží na hrotu, jenž není.

Podle této hádanky by družina posléze měla objevit malý váleček – mechanismus pro otevření dveří, který se nachází v předpokládaném vrcholu trojúhelníka, místnosti C6.

C4

Čtveřice kamenných hrobek zabírá většinu této chladné místnosti. Hrobky jsou dlouhé dva sáhy a široké jeden sáh. Víko hrobek je také z kamene a má tloušťku pět coulů.

V každé z hrobek se nachází jeden Ghúl. Postavy je musí rychle zneškodnit, nechtějí-li s nimi záhy bojovat.

C5

Tato čtvercová místnost je prázdná a není ničím pozoruhodná. Na podlaze je vrstva rozvířeného prachu.

Tudy šel Pán TYRu. V horním rohu, pod vrstvou prachu leží *prsten uhranutí*.

C6

Už při vstupu do této chodby vedoucí k jihu všichni cítíte velký strach. Všudypřítomnost velkého zla je zde přímo hmatatelná. V místnosti za chodbou však nikdo není vidět.

Od označeného místa v chodbě na postavy působí magický strach. Jedná se o past, použitou vlastností je charisma a past má stejný účinek jako druidovo kouzlo *hněv lesa*. Většina válečníků by měla s panickou hrůzou prchat.

V samotné místnosti jsou dvě sochy ztělesňující harpyje (zlé okřídlené ženy) a komplexní iluze pokročilého neviděného – smrtící hrůzy. Jinak v místnosti vůbec nic není, kromě skrytého válečku, který po vytažení otevře severní kamenné dveře vedoucí do C11. Váleček postavy automaticky najdou, když vyřeší hádanku, odolají strachu a budou hledat u vrcholu této místnosti.

C7

Tato místnost je téměř zrcadlovým obrazem místnosti C5. *V podlaze však zeje deset coulů silná trhlina, zřejmě vzniklá zasunutím věže pod zem.*

Místnost je prázdná.

C8

Zde se nachází několik pobořených hrobek. Všichni nemrtví, kteří byli v hrobkách, jsou rozmačkání ze stropu spadlými kamennými bloky. Také stěny jsou čerstvě popraskané a odřené.

Zkáza narůstá.

C9

Mezi velkými balvany zde leží porušený bojový stroj, identický s tím, kterého už znáte. Cesta do kruhové místnosti je zavalena úplně. Chodba směřující na jih dopadla obdobně. Je zavalena kameny s sutí. Tady cesta končí.

Ale ještě ne. Ještě se jde dostat prokopáním do místnosti C10, odklízení závalu by si vyžádalo moře času a toho se družině právě nedostává (počítáš?).

C10

Kruhová místnost je již značně poničená, pokud zde byl také Menhyr, mnoho z něj nezbylo. Není tu nic, co by stálo za řeč.

Opravdu není.

C11

Hned u vstupu do této místnosti ční z podlahy sáh vysoký kvádr, na kterém zřetelně čtete: „První varování!" Místnost je plná nepříliš husté mlhy a uprostřed ní stojí Akár Krvooblek!

Mocně se rozchechtá a chraplavým hlasem praví: „Snad si nemyslíte, že se mi můžete opět postavit?!". Pak zaujme bojový postoj a pohrává si se svým obouručným mečem.

Přirozeně se jedná o iluzi (navíc nepříliš kvalitní, neboť nedokáže vytvářet druhotné klamy). Jakmile se Akára něco dotkne, okamžitě zmizí.

C12

Na desce je vytesáno: „Druhé varování!!"- půjdete dál?

(Místnůstka je jinak prázdná.)

C13

Hned za kvádrem počnou být stěny prorostlé zvlněnými kořeny. Čeká tu na vás Hlavorubec! Pozdvihne svou sekeru a zařve: „Hea-sygroth!" a vrhá se na vás.

Stále ještě iluze. Tato je však dokonalejší. Po zásahu zbraní se však také rozplyne, jak pára nad hrncem.

C14

Místnost je zvláštně zkosena a na desce uprostřed je vytesané třetí a poslední varování. Vedle desky v prachu leží hlava Rytíře Horrora.

Už se to blíží. Hlava je vytvořena komplexní iluzí (lze si s ní házet apod.)

C15

Před vámi se objevila široká místnost. Celou její severní stěnu zabírají křídla vrat obdivuhodných rozměrů. Nikdo zde není a to ticho na vás působí tíživě.

Na otevření vrat nebude potřeba žádné síly, neboť se samy rozjedou do stran.

Současně se za družinou uzavře chodba, jediný možný směr úniku. Tak už to chodí.

C16

Finální sál. Je slyšet praskání výbojů magické energie...

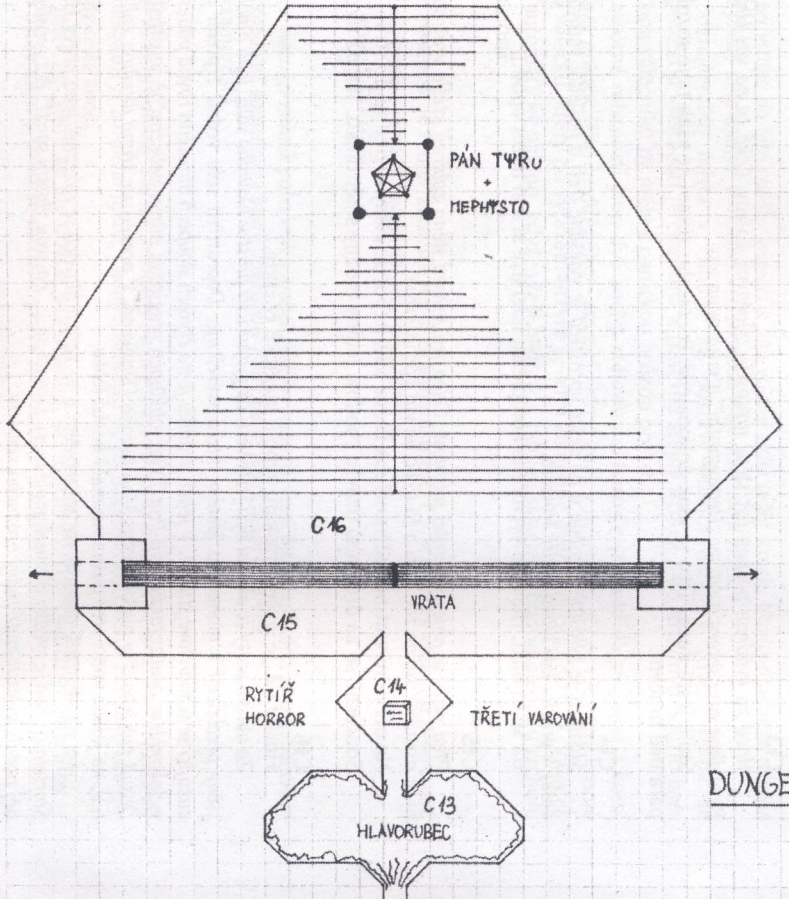
Za obřími vraty se ukázal býti ještě větší až gigantický prostor hlavního sálu. Jeho mnohasáhové stěny přecházejí v mohutnou klenbu, která světélkuje. Doprostřed sálu vedou zepředu a zezadu zužující se schodišťové stupně. V jejich průniku je na čtyřech sloupech umístěna rovná podesta. Na ní v dokonalém pentagramu stojí Pán TYRu, obklopen magickou aurou nebezpečně soustředěné vůle. Dosud má jeho tělo podobu zesnulého barona Derowena. V pravé ruce třímá dlouhou zakroucenou hůl, na jejímž konci sedí posazena malá lidská lebka.

Jen na okamžik přerušil své soustředění a ve vašich hlavách se rozezněl jeho pravý Hlas: „HA! Smrtelníci! Buďte svědky mé neskonalé moci. Dívejte se ..., na svou vlastní smrt!" A z prostoru kolem něj počaly vylézat rudé tvary hrozného stvoření.

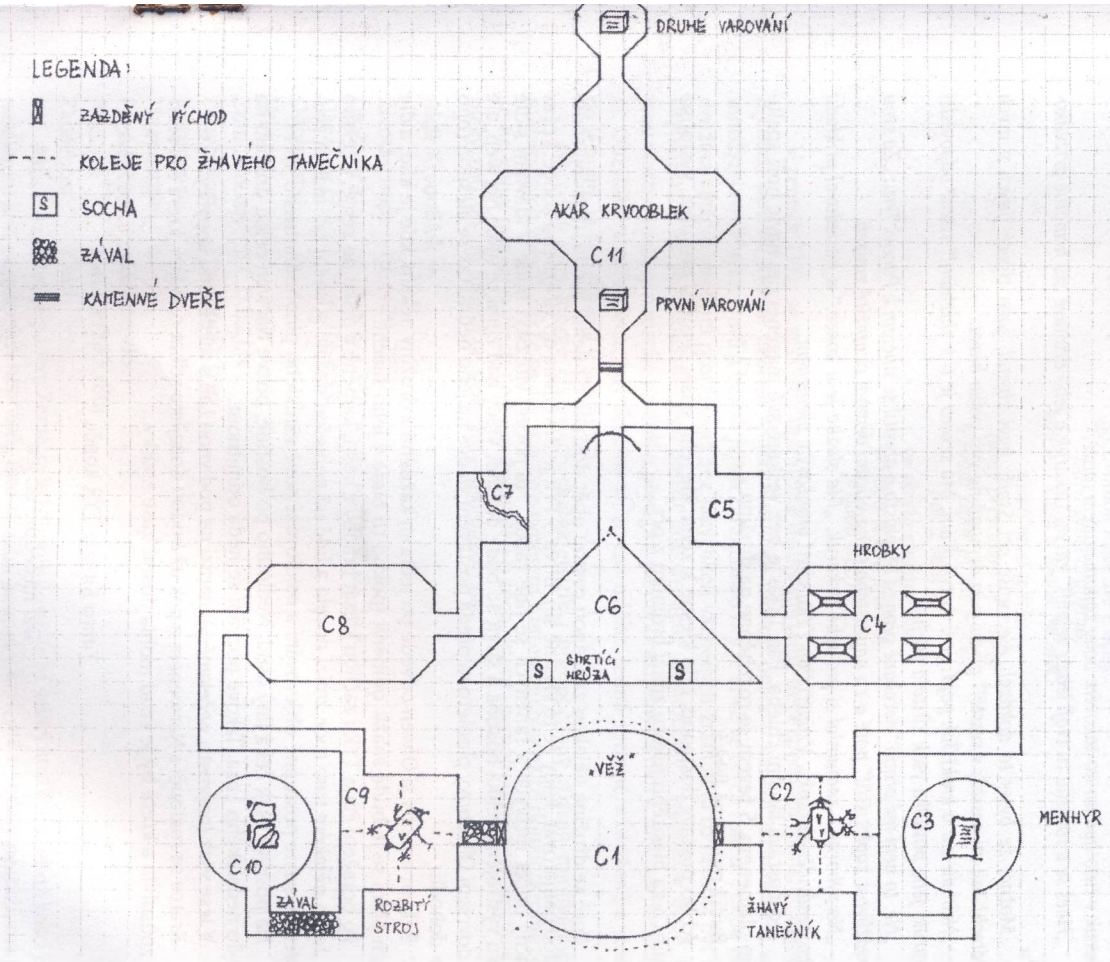
Teď mají postavy možnost jednat. Musí okamžitě použít Modrý drahokam!

(Nebo je k tomu z posledních sil vybídne mnich.)

Tak jako zář aury nad Pánem TYRu nabyla na intenzitě, tak i skrytá moc Modrého kamene ukázala svou pravou sílu! Před vámi se zjevil samotný Urkuruk, pán Legie vod a s ním z prostoru vybíhá celá jeho posádka. Jsou to obři a sám třísáhový Urkuruk stanul ihned v čele, jak tomu vždy bylo.



DUNGEON TYRU


LEGENDA:
ZAZDĚNÝ VÝCHOD
KOLEJE PRO ŽHAVÉHO TANEČNÍKA
S SOCHA
ZÁVAL
KAMENNÉ DVEŘE
DRUHÉ VAROVÁNÍ
AKÁR KRVOOBLEK
C11
PRVNÍ VAROVÁNÍ
C7
C5
HROBKY
C8
C6
C4
S
SMRTÍCÍ HROZA
S
„VĚŽ"
C9
C2
C3
MENHYR
C10
C1
ZÁVAL
ROZBITÍ STROJ
ŽHAVÝ TANEČNÍK

Naproti němu povstala z vůle čaroděje armáda stovky démonů v čele s Rohatým a při pohledu na něj se vám nechtěně zatajil dech. Stovky legend, tisíce příběhů, v dějinách každé země hrál tento tvor svoji nedílnou úlohu. Ač dosud vašima očima nespatřen, všichni jste ho poznali. Je to samotný pán démonů – MEPHISTO!!!

A jeho pohled se střetl s Urkurukovým zachmuřeným obočím. Zasyčel: „Jaká česst. Co hledá Urkuruk v tuto hodinu na takovém bohy zapomenutém místě?"

„Hneš se a rozetnu tu tvoji lebzu vejpůl!" zařval Urkuruk a jeho druhové mu hřmotně přizvukovali.

„Možná, že bysss to dokázal. Ale sspíše ne! Sspíše byss zhynul, jako tissíce jiných v mých pařátech! Tak mi nesstůj v cesstě!" přidal pán démonů na výši svého hlasu.

„Neuhnu ani o krok! Tak pojď, je-li to tvé přání. Má sekera je ti k službám!" rázně odpověděl Urkuruk, jeho posádka však zůstala ztícha...

„Ne, to není mé přání!" nečekaně pronesl Mephisto a obrátil se směrem k Pánovi Tyru: „Za svou opovážlivost zaplatíšš!!!" poté a za naprostého ticha všichni démoni okamžitě zmizeli.

„No výborně." zamumlal si pro sebe Urkuruk, „Má služba je u konce." a následoval příkladu svého nenáviděného soka. Vzápětí Pán TYRu chytl oranžovým plamenem...

Teď nastává lámání chleba. Pán TYRu je bez veškeré své magenergie, navíc hoří spalujícím plamenem. S řevem se rozeběhne na družinu...

Budiž mu země lehká...

Až ho postavy dostanou, tělo klesne k zemi, ale jeho duše, černější než uhel, vystoupá vzhůru a za hlasitého jekotu zmizí hrdinům z očí.

* * *

Poté se družina nějakou záhadnou cestou opět dostane na denní světlo. (Později si nebudou pamatovat, kudy že to vlastně šli). Bitva o TYR je dovedena do vítězného konce. I přes značný počet mrtvých a raněných se lidé radují. Na počest vítězství bude v hlavním sídle TYRu vystrojena veliká hostina a slavit se bude dlouho. Vlády nad zemí se ujme Narwen, ale po dovršení Olwenovy plnoletosti předá postavení vládce na jeho bedra, tak se alespoň toho dne dohodli.

Během hostiny si Olwen odvede po jednom každého z družiny někam, kde je klid, a dle jejich přání se je bude snažit odměnit (pokud to bude v jeho silách).

Po poražení Pána TYRu začnou klesat hradby z kostí, kamene a písku do země. Očekává se, že po nějakém tom roce zmizí docela a lidé už nebudou nadále stísněni tak malým prostorem a začne postupné objevování a osídlování nově vzniklého plnohodnotného světa.

Na postavy však čeká jiný osud. Nedlouho po hostině, pozve Narwen celou družinu na lov do nedalekého Lesa. Takové pozvání se nedá odmítnout.

V lese však (naprosto nečekaně :-)) narazí na podivnou Laň s měděnými kopýtky.

Krátce se rozloučí s Narwenem a pak už budou dozajista stíhat onu Laň, která to všechno způsobila a která by je snad mohla dostat zase zpátky...

Tímto Bitva o TYR končí.

Dál následuje už jen

Bestiář zemí TYRu

Tehdy, až nastane ten den,
kdy pyšní, dosud nepokořeni,
pozdvihnou meče své z ocele,
jeden proti druhému,
kdy lež, klam a touha po moci
zastří mysl jejich,
tehdy přestanou býti lidmi
a sama Země pukne pláčem,
pak z rány té
ve skrytu chladné noci
přijdou ti kdo procitli,
přijdou BESTIE...

V zemích TYRu se vyskytují rozmanité druhy smrtelně nebezpečných monster, démonů a cizích postav. Kromě nestvůr z hlavního děje mohou postavy narazit na mnohem větší množství rozličných tvorů a bestií. Jejich zařazení do hry je čistě ve tvých rukou. Pokud bude družina většinu soubojů proplouvat bez jakýchkoli vážnějších zranění (a to nemusí být ničí chyba), není nic jednoduššího než použít zde uvedené ‚pomocníky". Naopak v době, kdy jsou vlastní postavy neustále na útěku před pro ně neporazitelnými tvory, měl bys jim pomoci. Obzvláště v případech, kdy družina ví, co má udělat, jedná správně a uváženě a jediné, co jí brání, je fyzická síla v soubojích.

Nestvůry mají kromě obvyklých charakteristik i předpočítaný rozsah minimálních a maximálních životů, takže se dají prostým výběrem z intervalu okamžitě použít. Kromě toho se na konci popisu u všech nestvůr, dokonce i u těch, které nemohou mluvit, objevuje typický způsob její interakce s okolím – pro názornost.

Akár Krvooblek +

Životaschop.: 15 (120–225)
Útočné číslo: (+10 + 6/+3/0) = 16/+3 (meč, 2x za kolo)
Obranné číslo: (+3 + 10) = 13
Odolnost: 26
Velikost: C
Zranitelnost: B,C,D,E,I,J,N
Pohyblivost: 19/magický tvor
Inteligence: 20
Magenergie: 80
Přesvědčení: zákonné zlo
Poklady: koruna (2000/80)
Zkušenost: 7330

Akár Krvooblek je pánem Země za hradbou z kostí. Je to veliký kostlivec, jehož kosti jsou nasáknuty krví poražených nepřátel. Tato rituální koupel v krvi, jež se nikdy nesráží, má pro

něj zvláštní důležitost. Pomáhá mu udržet si své postavení v nelehké roli krále kostěných bojovníků a omlazuje jeho tělo, které se krom jiného stává odolné vůči veškerému ohni. Neví se, kým byl (a zda vůbec kdy žil, před tím, než se stal králem nemrtvých), neboť samo vědění v tomto případě přináší hrozbu. Náznaky však ukazují na šílenství mistra theurga, co bohům se chtěl rovnat a kterému se jeho výtvor vymkl z rukou. Je možné, že právě on byl oním theurgem. Kdo potom jsou všichni ostatní kostlivci? Tak o tom není radno příliš přemýšlet.

Na hlavě má Akár Krvooblek Korunu Utrpení, ve které je uložena bolest veškerých obětí, které poslal do šedých síní. Akár dokáže kouzlit – s oblibou používá všech ohnivých destrukčních kouzel, neboť jemu nemohou ublížit. Je velmi vychytralý, ale jeho slabostí bývá přílišná důvěra ve své schopnosti. Jeho moc je omezena, ale ačkoliv je se smrtí jedna ruka, dobrovolně svět za hradbou z kostí neopustí.

„Těším se na tvou krev! Už se mi sbíhají sliny. Okusím ji a obleču. Jen pojď! Pojď ke mně! TEĎ!"

Beholder

Životaschop.:	66+10 (142–604)
Útočné číslo:	8/+1 + zvl.
Obranné číslo:	0
Odolnost:	13
Velikost:	B
Bojovnost:	13
Zranitelnost:	zvíře, ale veškerá magie/2
Pohyblivost:	5/levitující magický tvor
Inteligence:	6
Magenergie:	1660 (viz zvl. útok)
Síla mysli:	76 (SUM=SOM)
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	10000/1000 v doupěti
Zkušenost:	2673

Beholder, nebezpečný a nezdolný pozorovatel! V labyrintech, které hlídá, šíří se strach z jeho moci. Strážce tajemství, pokladů a legend, které nikdy nevyblednou. Jeho okrouhlé tělo připomíná zákruty střev, či laloky mozkové kůry, pokryté neúnavnýma očima, které nikdy nepolevují na ostražitosti. Čiší z nich zloba a předzvěst blížící se nevyhnutelné smrti. Beholder používá kouzla: *zelené blesky kulové*, *ohnivá koule*, *oheň*, *zloba* (kouzlo má stejné parametry a účinky, jako hraničářské kouzlo úder nenávisti). Sesílá jedno kouzlo za kolo a k tomu má k dispozici veškerou svoji magenergii, ta se mu doplňuje rychlostí 1k6 magů (a životů) za hodinu klidu. Je schopen pokračovat v mentálním útoku, i když útočník už přestal útočit (!), ale nemůže ho sám vyvolat. Pokud je bezprostředně ohrožen, vylevituje z dosahu ručních zbraní, ale tak, aby sám mohl sesílat kouzla (dosahy). Nikdy neuteče z boje, ale také nepronásleduje narušitele, pokud se nenachází v jím chráněné oblasti. Každý alchymista automaticky uvidí magickou auru Beholdera a přibližně určí magenegii. Informace o Beholderovi jsou pečlivě utajované (astrální sféry jsou zablokované do desáté sféry). Nikdo nezná jeho zranitelnost. Boje s ním v lepším případě skončily úprkem útočníků. Behoderův smysl života je v dokonalém chránění zóny nebo celého komplexu před každým, kromě bytosti, jejímiž

příkazy se řídí. Má posilněný ultrasluch a infravidění, nemělo by mu tedy nic uniknout. Zdá se, že takovýto tvor je absolutně nevyčerpatelný. Ve skutečnosti musí každý měsíc čerpat syrovou přírodní magenergii z příhodného místa po dobu 24 hodin. (Pokud je v tuto dobu vyrušen, přestane čerpat a zaútočí, ale jeho magenergie (má na počátku vždy plno) se už nebude doplňovat, dokud znovu nezačne čerpat.) Dá se tedy poměrně „bezpečně" zabít, ale chce to znát ony střežené informace.

„Vetřelec. Je tady vetřelec! Mnoho vetřelců! Zničit. Eliminovat! Dezintegrovat!"

Bezhlavý bojovník

Životaschop.: 9 (54–117)
Útočné číslo: (+4 +4 (zvl.) + 5/0 = 13/0 (široký meč)
Obranné číslo: (+3 + 4) = 7 (kvalita zbroje = 4)
Odolnost: 21
Velikost: B
Bojovnost: 11
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 14/humanoid
Inteligence: 8
Přesvědčení: zákonné zlo
Poklady: 2600/420
Zkušenost: 750

Bezhlavý bojovník vypadá jako normální člověk, jen mu prostě „chybí" hlava. Je oblečen do sváteční bílé košile, která je potřísněna vždy čerstvou krví. Bojuje obvykle širokým mečem nebo válečným kladivem. Samozřejmě nemůže s družinou mluvit. Při těžkém zranění klesne na zem a předstírá „mrtvého brouka", v nestřeženém okamžiku se však vymrští a znovu zaútočí (nejlépe zezadu) nebo prchne z boje a s čerstvými silami opět vyhledá své přemožitele. Jezdí na těžkém černém válečném oři. Bezhlavý bojovník je postrach, zhmotnělá oběť vraždy co straší širé okolí. Častěji bývá spatřen jako přízračná fata morgána jezdce v oblacích přinášející smůlu. Nikdo kromě Hlavorubce (kterého poslouchají na slovo), je nedokáže ovládat, či nějakým jiným způsobem zmámit. Oni sami vždy pravého Hlavorubce na první pohled poznají. Mezi sebou se dorozumívají zvuky o vysokých frekvencích, které se štěstím možná zachytí kroll, ale nikdo jim nebude rozumět. Bezhlavého bojovníka může Hlavorubec po smrti velmi dobře „opravit" takže dokud on žije, jsou v podstatě z dlouhodobého hlediska nezničitelní.

„Mnoho mých budoucích obětí shlíží na mě s odporem. Naprosto nechápu proč!"

Býk ohnivý +

Životaschop.: 7+6 (41–90)
Útočné číslo: 10/+3 (rohy), s rozběhem 15/+5, +zvl.
8/+2 (kopyta)
Obranné číslo: (+1 + 8) = 9
Odolnost: 20
Velikost: C

Bojovnost: 10
Zranitelnost: zvíře/2, ale G0,K0
Pohyblivost: 19/zvíře
Inteligence: 1
Síla mysli: 25
Magenergie: 24
Poklady: 500/80 (náhrdelník z krvavě rudých rubínů)
Zkušenost: 750

Stepí či prérií, lesem nebo horami prohání se Ohnivý býk a tam, kde se jeho kopyta dotkla země, zůstává jen černé spáleniště. Pyšná hora masa, šlach a svalů, jež neznají únavu, a kdo včas neuhne z cesty, je nemilosrdně zadupán do prachu záhy prosyceného horkou krví. Takový je Ohnivý býk, kouzelné zvíře, neznalé odpočinku ani smilování. (Pozor na zranitelnost.) Zvláštním útokem býka je ohnivý dým náhle vyvalený z nozder, učinkuje do vzdálenosti tří sáhů o síle 2k10 životů. Ačkoli Ohnivých býků existuje více, nikdy nejsou pohromadě, neboť jeden druhého nesnáší. Ohniví býci mají panický strach z jednorožců, před kterými okamžitě prchají. Velice nenávidí dravé tury, koně a především lykantropy (turodlaky, atd), se kterými svádějí nelítostné souboje. Ovládají kouzla *oheň*, *dým* a *ohnivá koule*. Pokud se družina před ním rychle neskryje, pokusí se ji podupat či zapálit. V těžkém, písčitém terénu je velice těžké se Ohnivému býkovi vyhnout, když se rozhodl zaútočit. Povětšinou však pouze způsobí rozruch, zapálí, co zapálit lze, a vyrazí dále. Nebude přímo útočit, pokud s sebou družina nemá např. koně.

„Mým otcem je oheň a matkou rychlý vítr. Zadupu tě, spálím tě! Už jdu, běžím, nikdy neuhnu!"

Ghúl +

Životaschop.: 13 (61–110)
Útočné číslo: (+10 + 2/+1) = 12/+1 (paráty)
(+10 + 3/+1) = 13/+1 (tlama) , + zvl.
Obranné číslo: (+10 + 3) = 13
Odolnost: 31
Velikost: C
Bojovnost: 11
Zranitelnost: humanoid, ale E1,M0,N1
Pohyblivost: 16/humanoid bez únavy
Inteligence: 12
Přesvědčení: zmatené zlo
Poklady: nic
Zkušenost: 2256

Ghúlové, nacházející se v podzemním sídle Pána TYRu, jsou poněkud vyspělejší, než bývá zvykem. Stále jsou to vysocí, štíhlí nebezpeční tvorové lidského vzhledu. Mají šedivou pleť a hladké tenké údy. Jejich hlava je zvláštně protažena vysokým čelem. Chodí zcela nazí a na těle nemají ani chloupek. Ghúlové mají sice pud sebezáchovy, ale v tomto případě bez jakýchkoliv okolků položí za svého pána život, seč jim síly budou stačit. Není možné je přemluvit ke zradě. Kromě vyšší životaschopnosti a lepších předpokladů pro boj, oproti nor-

málním nemrtvým si zachovali prastarou schopnost paralyzovat při zásahu svou oběť: past Odl~8~ nic/paralýza na 1 směnu. Tato paralýza se dá úspěšně neutralizovat léčivými lektvary (rudý kříž,..) a hraničářskými kouzly *uzdrav těžká poranění* a *uzdrav nemocného*. Boj proti paralyzované postavě se řídí pravidly pro boj s vyřazeným protivníkem (kromě obvyklých postihů se způsobené zranění násobí úrovní, nejvíce však devíti).

„Neklátím se, ani neskřípu. Hraju svou ukolébavku. A ty usneš – navěky."

Haxor

Životaschop.: 9+6 (78–141)
Útočné číslo: 14/+6 (tlama)
10,10 (paťáty) +zvl.
Obranné číslo: (+1 + 8) = 9
Odolnost: 25
Velikost: C
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře, ale J/2, K/2
Pohyblivost: 15/šelma
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 1480

Fantastická krvežíznivá bestie, jakou Haxor bezesporu je, vznikla křížením celé řady neznámých tvorů. Tělo tohoto poloještěra vzdáleně připomíná humanoidní postavu se silným ocasem jakožto třetí oporu dvou masitých nohou. Kloubovité paťáty s břitkými drápy vyrůstají ze šnekovitého trupu, jenž je zakončen tlustým krkem, na kterém sedí odporná hlava plná ostrých výčnělků. Těm kraluje ohromná tlama se čtyřmi řadami dovnitř zahnutých zubů. Haxor má částečnou odolnost proti magii (viz zranitelnost) a často používá zvláštní útok, jehož cílem je zachytit protivníkovu zbraň a zničit ji. Platí zde past pro lehké a střední zbraně ne širší než široký meč (ten už ne), Sil+Obr~9~nic/překousnutí zbraně. Tento útok však nemá vliv na zbraně kouzelné.

„Mám tě rád. Mám rád maso a krev. Hodně tebe – hodně masa – hodně krve."

Hlavorubec +

Životaschop.: 17 (170–289)
Útočné číslo: (+10 + 9/+6/0) = 19/+6 (sekera, 2x za kolo) + zvl.
Obranné číslo: (+5 + 10) = 15 (runová ochrana)
Odolnost: 30
Velikost: B
Zranitelnost: B, C, D, G/2, I, J/2 ,K/2, N
Pohyblivost: 15/humanoid
Inteligence: 17
Přesvědčení: zákonné zlo
Poklady: ?
Zkušenost: 15300

Hlavorubec je impozantní postava. Holohlavý a polonahý, téměř jako kroll vysoký obr, s objemným břichem a vypracovanými svaly. Jeho tmavá kůže ne nepodobná barvě jeho milenek je do nejmenšího místečka včetně obličeje a hlavy pokryta modře zářícími runami. A když pozdvihne svou ocelovou sekeru, srdce nejednoho dobrodruha počne tlouci jako o závod. Díky runám je částečně odolný proti magii.

Hlavorubec pochází ze vzdálených stínů. O jeho původu není nic známo. Ví se však, že je jediný a už dávno ztratil možnost reprodukce (ale stále se o to zuřivě pokouší). Vše, co představuje, jak mluví, myslí, či jedná, je velmi cizí a stěží pochopitelné. Hovoří cizím jazykem, kterému ani s magickým tlumočníkem není možné porozumět. Téměř nestárne, jeho život však již trvá velmi dlouho a konec se blíží. On to cítí. V minulosti dokázal nemožné věci, ničí vše, co sám nestvořil, zarputile mění věci okolo sebe a snaží se o nezvratné změny. Souboj s časem však nemůže vyhrát; ne bez nesmrtelnosti, kterou mu mohou přinést pouze jeho potomci. Ty však už mít nikdy nebude. Ví to, neb viděl svou vlastní smrt ve snu, se kterým se už narodil…

Zvláštním útokem Hlavorubce je děsivý sek jeho sekery: při druhém úspěšném zásahu jeho sekerou, je 20% pravděpodobnost, že se mu podaří useknout hlavu! Tato pravděpodobnost po každém dalším zásahu roste o 10%, takže nejdéle desátý zásah je smrtelný!

„Jiný svět má jinou tvář. Cítím ten čas, způsob smrti. Vše jiné je, cizí, hrůzné. I ty, děvko … ŠMIK!"

Hop na záda

Životaschop.:	1 (1–8)
Útočné číslo:	1+ zvl. (škrcení)
Obranné číslo:	1
Odolnost:	10
Velikost:	A
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	16/humanoid
Inteligence:	5
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	20/0
Zkušenost:	25

Hop na záda je malý vzteklý skřítek v koženém kabátku. Říká se mu také Škrtič, protože rád skáče svým obětem zezadu na krk a škrtí je (95% úspěšnost). Zvláštní útok: škrcení (zezadu bonus +4 + navíc bonus +5 = 9): zasažený může na skřítka útočit pouze rukama (postih –3 na obranu, nepočítá se kvalita zbroje ani štít). Všechno zranění od skřítka se počítá za stínové. V případě, že ostatní členové družiny na skřítka zaútočí klasickou zbraní, je 60% pravděpodobnost zásahu škrceného. Skřítek většinou nezabíjí, pouze postavu vyřadí a ta pak musí udělat, co bude on chtít. Škrcená postava by měla raději rychle přistoupit na skřítkovy požadavky. Mít takového zmetka za krkem není příliš příjemné. Často také skřítek hned ze začátku křičí na přátele postiženého, že mu doopravdy ublíží (uškrtí), pokud mu budou chtít pomoci (přirozeně lže a stále škrtí dál).

„Přiškrtiti, přemluviti, óóó, jak dobře se budem míti."

Kakau-O-Te-Rangi

Životaschop.:	21 (210–357)
Útočné číslo:	20/+12 (tlama)
	10/0 (ocas(
Obranné číslo:	(+6 + 10) = 16 ve vodě
	(+1 + 10) = 11 na suchu + zvl. (viz níže)
Odolnost:	30
Velikost:	D
Bojovnost:	11
Zranitelnost:	drak
Pohyblivost:	17/plaz
Inteligence:	1
Poklady:	0/0
Zkušenost:	9920

Jiným jménem též Wairangi, lidožravý ještěr, obojživelný plaz, který podniká útoky na souš. Připomíná draka, dorůstá délky 18 sáhů a ve svém bezedném žaludku ukládá prý muže na jednu a ženy na druhou stranu. Piktové z něj mají posvátnou hrůzu a skládají mu oběti z řad svých zajatců a pokud právě žádní nejsou, musí použít vlastní lid. Jejich šamani zakazují proti Kakau-O-Te-Rangi jakkoli bojovat, z neznámých důvodů. Nejlepší lovci tvrdí, že Wairangi není obyčejné zvíře. Jeho chování je kruté a nevypočitatelné, ale také lstivé a vychytralé. Bojuje tak, že aktivně používá svůj silný ocas: rychle zaútočí tlamou na oběť a pokud zasáhne, už ji nepustí, ale naopak ji strhne k sobě. V dalším kole se otočí k útočníkům zády (kde je silně chráněný tlustou kůží, což se projeví v OČ+4, takže jako by nebyl bonus k útoku zezadu; to stihne úžasně rychle, během kola) a brání se rozmáchlými údery ocasu, který tak zasáhne každého, kdo je blíže než pět sáhů v tomto směru. A zatím si oběť v tlamě posune pod své těžké tělo a pokusí se je rozdrtit (platí jen pro tvory velikosti A,B,C). Z Wairangova sevření tlamou nelze uniknout a pouze v okamžiku kdy sevření povolí, aby tělo mohlo dokončit dílo, je možno se vyprostit: past Sil+Obr–12– vyproštění/oběť bude rozdrcena. Samotné rozdrcení ubere 10k10 životů za kolo a pokračuje dle potřeby i v dalších kolech. Tímto stylem Wairangi zlikviduje postupně všechny útočníky. Proti větším tvorům ještěr bojuje pouze z donucení a už klasickým způsobem. Pokud se Wairangi cítí v ohrožení života, vypustí ze spár oblak štiplavého šedého plynu

a pokusí se zmizet do nejbližších vod. Plyn není jedovatý, ale způsobuje silné slzení a kýchání, takže útočníci by neměli být po dobu směny schopni účelně pokračovat v boji a ještěrovi se podaří uprchnout.

„Nezabíjím z hladu. Zabíji proto, že se bavím. Někdy ustoupím, málokdy prchnu. Vždy však rozsévám hrůzu, strach a nakonec i zkázu všem, kdo staví se mi na odpor!"

Kongamato

Životaschop.: 10 (50–120)
Útočné číslo: 10/+4 (tlama)
6/+8 (ostrý ocas)
Obranné číslo: (+5 + 5) = 10 (za letu), na zemi 5
Odolnost: 20
Velikost: C
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 20/okřídlenec
Inteligence: 1
Poklady: 0/0
Zkušenost: 630

...zdecimovaná skupina došla k břehům mělkého močálu. Všude bylo ticho, jak po vymření. Když tu se jednomu z nich podlomila kolena a těsně nad ním bezhlučně prolétla rudá bestie. Pak se zjevily další a další... Kongamato, rudá saň zaútočila jako smyslu zbavená. Okřídlený masožravec beze stopy po peří, s netopýřími křídly o rozpětí hodně přes dva sáhy, s ozubenou lebkou místo hlavy a s ocasem tvaru dvoubřitého meče ostřejšího než mnohá ocel. Útočí koordinovaně v letce o nejméně 3k6 kusech, vždy nalétávajíce z různých úhlů těsně za sebou (mnohdy zdá se přímo proti sobě), avšak útok má svůj ďábelský řád a nikdy nedojde ke srážce. Naopak to má zdrcující účinek na skupinu, téměř vždy nějaký dravec zaútočí zezadu a je nemožné se toho vyvarovat, neboť jsou příliš rychlí a tedy je nelze všechny sledovat. V tomto případě je nejlepší urychleně prchnout do nejbližšího lesa či jeskyně. Pokud se napadená skupina pouze rozdělí a prchne na všechny strany, bestie si vyberou nejsnadnější kořist, kterou uloví společně. A pokud se dobrodruzi rozhodnou zalehnout, mají také smůlu, neboť Kongamato vlastní velice nebezpečný ocas ostrý jak břitva, kterým dokáží způsobit vážná zranění ne nepodobná zraněním po zásahu mečem. Navíc při útoku ocasem na ležící kořist má Kongamato zvláštní bonus +3 k ÚČ (neboť se s ním naučil obratně sekat). Tito dravci jsou v končinách, kde žijí, považováni za postrach oblohy, svá hnízda si staví na nepřístupných vrcholcích skal. Naštěstí neloví v noci. Troufají si i na větší kořist, než je třeba kroll. V boji propadají naprostému šílenství, téměř nic je nedokáže odradit a tyto sebevražedné sklony jsou jim zároveň zhoubou, jsou stále vzácnější. Jejich přirozeným nepřítelem by mohl být snad pranetopýr či někteří prehistoričtí létavci (a samozřejmě draci).

„Vidím tě rudě. Cítím tvůj život. Vysaju tě. Ni kapka nepřijde nazmar. Zabij, nebo zemři!"

Kostěný bojovník

Životaschop.: 6, garda 8 (48–90 , garda 67–120)
Útočné číslo: (+2 + 5/0) = 7/0 (široký meč)

garda (+4 + 8/+2/0) = 12/+2 (válečné kladivo), 2x za kolo
Obranné číslo: 5, garda 9
Odolnost: 25
Velikost: B, garda C
Bojovnost: 10, garda 12
Přesvědčení: zákonné zlo
Zranitelnost: nemrtvý + B,C,D
Pohyblivost: 13/magický tvor
Inteligence: 8
Poklady: nic
Zkušenost: 130, garda 920

Kostění bojovníci se ničím výrazně neliší od běžných kostlivců. Oni to totiž kostlivci jsou. Pohromadě je drží pouze moc Akára Krvoobleka, jejich krále. Jinak by se už dávno neuspořádaně rozprchli na všechny strany. Jejich výzbroj je různá, bojová dovednost též. Ti nejlepší slouží jako osobní garda Akárovi. Ostatní (a těch je převeliké množství) se pohybují po celé Zemi za hradbou z kostí a především v hlubších útrobách Akárova sídla (kam družina nikdy nedojde). Ti v útrobách se však příliš o dění na povrchu nezajímají a drtivá většina z nich volání Akára Krvoobleka neuposlechne. Snad mu cosi dávají za vinu, ale to už jsou jen dohady...

„Hej ty – smrtelníče! Budem tančit tanec smrti a já ti sedřu kůži z těla. Sejmu té a ani se nezapotím. Budeš mi stále více podobný. Až odejdeš do síní šedých, nenajdeš klid. Staneš se bratrem mým."

Kostěný pes

Životaschop.: 10 (50–112)
Útočné číslo: 12/+12 (zuby)
Obranné číslo: 11 + zvl.
Odolnost: 20
Velikost: B
Bojovnost: 13
Zranitelnost: B/2, C/2, D, E, I, N
Pohyblivost: 20/magický tvor
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 3600

Kostěný pes je skutečně odpornou zrůdou. Jedná se o bývalého miláčka Akára Krvoobleka. Už méně známá je skutečnost, že tento pes je Akárovým sourozencem, dá-li se to takto říci. Svou přelétavostí v plnění jeho příkazů (zabíjel i tam, kde nesměl), byl nakonec vyhoštěn z Akárovy společnosti a byl mu zadán úkol hlídat vstup do Kostěné Bestie. Bude útočit ihned, jakmile se postavy přiblíží. Má zvláštní schopnost léčení se veškerou kouzelnickou magenergií, jež je na něj seslána, kromě bílé střely. (Léčí se v poměru jeden mag za jeden život). Navíc mu v každém kole přibude 1k6 životů. (Úžasná „regenerační" schopnost.) Přitom jeho zabití není vůbec nutné, ale ať se družina trochu potrápí...

„Vrrrr, chňap, kous, trh, křuch!"

Lechtoun pokoutní

Životaschop.: 1 (1–7)
Útočné číslo: 0 + zvl: lechtání
Obranné číslo: (+10 + 0) = 10
Odolnost: 8
Velikost: A
Zranitelnost: O (=speciální)
Pohyblivost: 21/humanoid
Inteligence: 12
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 30/20
Zkušenost: 500

Lechtoun Pokoutní je velice „obávaný" skřítek. Nosí zelenou kamizolku a vůbec všechno oblečeníčko na něm je zelené. Avšak jeho příhodný vkus postavy nedokážou náležitě ocenit, neboť jednou z jeho přirozených vlastností je vrozená neviditelnost. Další zvláštností je naprostá imunita vůči jakékoli magii. Všechno magické se mu vyhýbá a co může, tak prchá (ale démoni z předmětů přece jen ne). Lechtouna též není možné zasáhnout žádnou zbraní, protože se všemu vyhne, nebo se teleportuje do bezpečí. Důvod, proč se mu říká Lechtoun, je velmi příhodný: tento skřítek se přímo vyživá ve všemožném lechtání (lechtat lze všechny nemagické tvory). Lechtání tohoto Pokoutníka nelze vydržet, skřítka lze pouze odstrkovat či odhánět, past Obr–13–nic/lechtání. Při lechtání se postižený směje, svíjí a hýbe všemi končetinami. Lechtoun je pěkný neřád, ale není úplně zlomyslný. Pokud uvidí, že postava je nešťastná nebo jí hrozí nebezpečí, naopak se bude snažit pomoci, ale hned, jak toto pomine, vrhne se na nešťastníka znovu, dokud mu ten nesplní nějaké (obvykle velmi potrhlé a směšné) přání. Potom ho nechá být. Lechtouna lze zahnat, nebo dokonce zahubit pouze hlubokou otevřenou nenávistí. (Při takové strašné smrti se Lechtoun zviditelní a ještě stihne proklít svého vraha neštěstím.)

„Střez sé, šic zemleš šmlťí ošklivou lochtavou pokoutnou!"

Oživlé zbraně +

Životaschop.: 3 (33–54)
Útočné číslo: dle typu zbraně
Obranné číslo: 4 + obrana zbraně
Odolnost: 31
Velikost: A-B
Bojovnost: 12
Zranitelnost: neviděný
Pohyblivost: 10/magický tvor
Inteligence: 0
Síla mysli: 99
Magenergie: dle kouzla Oživ předmět (záleží na PJ)
Poklady: dle ceny zbraně
Zkušenost: 20x(síla+útočnost zbraně)

Tato menší zákeřnost ze strany PJ může mnohým domýšlivcům pěkně zamotat hlavu. Oživlé zbraně nemusí být nutně magickými předměty, stačí aby byli očarovány zvláštním kouzlem (které ovládají bohudík jenom cizí postavy). Na pohled vypadají jako normální zbraně a pokud nejsou kouzelné, žádný alchymista svým zrakem nic podezřelého neobjeví. Oživlé zbraně čekají skryty nebo naopak provokativně vystaveny v jakémsi stavu polospánku často i dlouhé věky a mohou bleskově reagovat na přítomnost tepla, světla nebo pouhého prudkého pohybu, či doteku. Jakmile jsou však probuzeny, nemilosrdně zaútočí na každého (ovšem kromě sesilatele kouzla) levitujíce v „účinné výšce" a jejich ostré čepele se budou snažit do posledka upít co nejvíce krve. Je také možné na značnou dálku (300 sáhů) očarovat přímo zbraň někoho z družiny, poté se těžko vysvětluje, že za tu mrtvolu postavy před vámi může pouze váš meč, který nějakou náhodou strhl vaší ruku. Zajímavá také může být inspekce takto čilé zbrojírny. Po „smrti" zbraně očarování nadobro zmizí a pokud zbraň není příliš poškozená (záleží na PJ), lze ji dál používat. Oživlé zbraně se mohou odčarovat kouzlem *rozptyl kouzla*, přitom magenergie odčarování každé takové zbraně je 36 magů.

„Šmik, sek, už tančíme. Výpad, švih, nikdy nezpomalíme."

Pán TYRu +

Životaschop.:	35 (44–89)
Útočné číslo:	(+1 + 5/-1/+1) = 6/-1 (hůl)
Obranné číslo:	(+2 + 4) = 6
Odolnost:	13
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid + E, N
Pohyblivost:	13/humanoid
Inteligence:	22
Magenergie:	333
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	zvláštní

Není toho mnoho, co lze říci o Pánu TYRu. Ve své „přirozené" podobě mága nosí lesklý černý plášť s rudě lemovaným límcem. Magická hůl, kterou používá, připomíná černého hada s párem žlutozelených očí. Pán TYRu je mocný kněz-mág-čaroděj, který nikdy nebyl člověkem, ani jemu podobnou rasou. Jeho zloba je až neskutečná. Na svých bedrech má zpustošení celých světů, nesčíslné války se vedly jeho jménem a v potocích krve z jeho obětí by se utopil celý TYR. Vlastně nikdy nezemřel, protože nepřijal smrt a jeho duše nadále bloudí temnotou, zatímco tělo už dávno tlí a v prach se obrátí...

"Klamání smyslů a mámení rozumu, to vždy patřilo k obecným praktikám Zla, tedy strany, která nakonec vždy zvítězí.., tak proč nestát na její straně?!"

„Temný rituál přináší bolest: nejprve mou, poté však tvoji!"

"Není většího potěšení, než cítit, jak nepříteli kvapem sil ubývá..."

"Netřeba mlhy, tmavých koutů, ni skrývání, když pátrající oči marně hledí skrze tělo tvé.."

Socha diamantová +

Životaschop.: 10+9 (119–189)
Útočné číslo: (+8 + 3,3) = 11,11 (pěsti)
(+8 + 11/+4) = 19/+4 (diamantový meč)
Obranné číslo: (+4 + 12) = 16
Odolnost: 31
Velikost: C
Zranitelnost: humanoid ale A0,G0,H0,K0,N1
Pohyblivost: 27/magický tvor
Inteligence: 14
Přesvědčení: zmatené zlo
Síla mysli: 23
Magenergie: 100 (vázaná)
Poklady: diamantový meč (40000/600, ale ten se může také rozpadnout...)
Zkušenost: 2590

Diamantová socha je nejsilnější ze všech oživlých soch. Je poměrně inteligentní a za diamant nebo jinou cennou věc bude postavám naoko pomáhat. Toto chování je však pouhou zástěrkou a ve vhodném okamžiku socha odhalí své pravé zlé úmysly. Její meč je velice cenný a není radno dopustit aby ho postavy ukořistily. Záleží na PJ. Diamantové sochy se vyskytují velice vzácně. Po smrti se jejich tělo rozpadá na jemný prášek, jehož hodnota je zanedbatelná (50 zl).

Socha stříbrná +

Životaschop.: 7+7 (63–112)
Útočné číslo: (+6 + 1,1) = 7,7 (pěsti)
(+6 + 8/+2) = 14/+2 (stříbrné kopí)
Obranné číslo: (+4 + 8) = 12
Odolnost: 26
Velikost: C
Zranitelnost: humanoid ale A0,G0,H0,K0,N1
Pohyblivost: 27/magický tvor
Inteligence: 10
Přesvědčení: zmatené dobro
Síla mysli: 20
Magenergie: 70 (vázaná)
Poklady: 6000/300 (kopí)
Zkušenost: 630

Stříbrné sochy jsou velice hodnotným pomocníkem každé zoufalé a zdecimované družiny. Nejsou příliš inteligentní, zato temperamentu mají nadmíru. Nejčastěji v podobě krásné barbarky oděné v blyštící se kroužkovou zbroj socha nečekaně vtrhne do lítého boje, aby zvětšila šance družiny. Snadno se nechá přemluvit (nebo zneužít) i na delší pouť po podzemí, avšak nenechá se zabít. Socha obvykle zná některá tajemství dungeonu, může sloužit

bytostem dobra, nebo dokonce být poslem bohů představujících dobro. Několik věnovaných stříbrňáků spolu se slovy uznání od válečníka udělají v tomto případě divy. Po smrti se socha změní v takřka bezcenný stříbrný prášek, někdy však zůstane její zbraň – čarovné kopí.

„Tolik zla jest na zemi. Můj boj proti němu nikdy neskončí."

Socha zlatá +

Životaschop.: 8+8 (88–144)
Útočné číslo: (+7 + 3,3) = 10,10 (pěsti)
(+7 + 10/+2) = 17/+2 (zlaté kladivo)
Obranné číslo: (+4 + 10) = 14
Odolnost: 30
Velikost: C
Zranitelnost: humanoid ale A0,G0,H0,K0,N1
Pohyblivost: 27/magický tvor
Inteligence: 19
Přesvědčení: zákonné zlo
Síla mysli: 21
Magenergie: 80 (vázaná)
Poklady: 9000/300 (zlaté kladivo)
Zkušenost: 1140

Není arogantnějšího bojovníka než zlaté sochy, která za lesku své rytířské zbroje kráčí hrdě, kudy se jí zachce, a běda tomu, kdo neuhnul by z její cesty. Socha vždy plní tajné úkoly svého pána, ale je natolik inteligentní, že z jejího chování není nic poznat. Spíše bude lhát do očí, ale ještě častěji bude celou družinu otevřeně přehlížet, dokud ji družina nezačne ohrožovat nebo provokovat. Zlaťáky velice pohrdá, ochotně je však přijme a vzápětí podá lživé informace. Dokáže odhadnout, zda její síly stačí na družinu, pokud ne, uchýlí se k zákeřnostem. Největší zbraní zlaté sochy je totiž právě její zlá lstivá inteligence. Po její smrti se tělo neodvratně rozpadne na zlatý prach (cena cca. 100 zl) a někdy po ní zbude kouzelné zlaté kladivo.

„Mé je všechno zlato světa. Pro něj z tebe nadělám skřeta...

Škorpión obří

Životaschop.: 7+5 (61–110)
Útočné číslo: 8/+2, 8/+2 (klepeta),
10/+1+zvl. (ocas)
Obranné číslo: (+3 + 8) = 11
Odolnost: 25
Velikost: C
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 16/šelma
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 1400

Obří škorpión představuje silnější a nebezpečnější verzi obřího štíra z pravidel. Škorpión útočí buď klepety nebo ocasem a v případě, že zasáhne oběma klepety, svou oběť sevře a v dalším kole zaútočí ocasem s bonusem +8 k útočnému číslu. Ze sevření se lze vytrhnout: past Sil~8~vytrhnutí/sevření pokračuje. Jed v ocase je velice prudký: past Odl~9~ 2k6/3k10 životů. (Lze ho po zdolání škorpióna použít k potření zbraní.) Silnou zbraní obřího škorpióna je moment překvapení. Dokáže se rychle a nečekaně vynořit z nenápadného místa v písku a zaútočit. Na takový útok se vlastně nedá připravit, neb může přijít odkudkoliv. Ještě že se jedná o zvířata, která si nevybírají nejlepší směr útoku na nejslabší místo v družině. Při těžkém zranění se škorpion většinou stejně rychle zahrabe hluboko do písku. Tak snadno unikne smrti, uzdraví se a pak opět vyrazí na lov.

„To, co nikdo neví: že peklo jest na zemi, tam v moři písku."

Zoof

Životaschop.: 8+6 (70–126)
Útočné číslo: 10/+4, 10/+4 (mordy)
Obranné číslo: (+2 + 7) = 9
Odolnost: 25
Velikost: C
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 16/zvíře
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 915

...bylo slyšet dvojhlasný drsný štěkot ,pak zpoza rohu vyskočila slintající dvouhlavá bestie... Zoof, krvelačná psovitá šelma mající dva krky, dvě hlavy, čtyři oči a nespočet zubů. Tito ďáblové byli vypěstováni, neboť příroda nemohla stvořit něco tak odporného. Žádný pes, snad kromě Kerbera – strážce podsvětí, či legendárních vlkodavů se jim nemůže postavit. Mají v sobě zakódovanou nezměrnou zlobu a nenávist, kterou chovají ke všem tvorům, včetně svého pána (ale, kdo to je?). Jsou odolní, vytrvalí a nenasytně lačnící po krvi a zabíjení.

„Nikdy neviš, která morda ti prokousne hrdlo. Levá, či pravá?"

ilustrace Karel Trávníček

Přihláška na PARCON 2000 23. - 25. 6. 2000 v Šumperku

jméno:.....,přijmení:.....,

r.č.☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐, klub:.....,

adresa:.....

..... PSČ:☐☐☐ ☐☐,

e-mail:.....

hráč - ano☐, ne☐, účast na Parconu '93 v Šumperku - ano☐, ne☐,

Poplatek, vložné, vstup na všechny akce Parconu 2000, *platby do*:

do 21.4. muži 250, -Kč☐, člen Čs.fandomu 230,-Kč☐,

ženy 200, -Kč☐, člen Čs.fandomu 180,-Kč☐, =..... **Kč,**

do 15.5. muži 270, -Kč☐, člen Čs.fandomu 250,-Kč☐

ženy 220, -Kč☐, člen Čs.fandomu 200,-Kč☐, =..... **Kč,**

na místě:muži 300, -Kč☐, člen Čs.fandomu 280,-Kč☐

ženy 250, -Kč☐, člen Čs.fandomu 230,-Kč☐, =..... **Kč,**

a poplatek pro bráče: hráč 50 Kč☐, =..... **Kč,**

Ubytování / ***upozorňujeme, že termín uzávěrky ubytování je 15. 5. 2000!***

s kým ubytovat přednostně :.....

Domovy mládeže:

pátek 23.6. za 150,-Kč☐, sobota 24.6. za 150,-Kč☐, =..... **Kč,**

Tělocvičny ve vlastním spacáku:

pátek 23.6. za 30,-Kč☐, sobota 24.6. za 30,-Kč☐, =..... **Kč,**

Tričko: objednávám závazně speciální tričko s kresbou Káji Saudka ve velikosti: L☐, XL☐, XXL☐, XXXL☐, *obal na mičhačku** ☐,

barva:bílá☐,černá☐,melír☐(uzávěrka 15.5.), ***cena 140 Kč*** = ..., **Kč,**

Platbu jsem odeslal dne.....tj. **celkem** ☐☐☐☐ **Kč**

složenkou ☐, na konto ☐, platba na místě (pouze slovenští fani)☐,

Jiné sdělení pořadatelům *(u hráčů - které hry chcete hrát?):*

okopíruj dalším

Přihlášku si odstřihni a zašli v obálce *(obálku označ Parcon)* nebo nalep na korespondenční lístek (má potřebný rozměr) na ***adresu:*** **DDM a PC vila Doris, 17. listopadu 2, 787 01 Šumperk** (tel. 0649/214 212-213) ***faxuj*** na **0649/214 214**, ***e-mailuj*** na: **doris-eko@sumperk-net.cz**

Platby: ***složenkou*** na adresu: **DDM a PC vila Doris, 17. listopadu 2, 787 01 Šumperk** nebo na ***konto*** - **účet 20633-841/0100** (u KB Šumperk) - jako ***variabilní symbol*** uveďte své ***rodné číslo,*** pozor: ***bez lomítka***!

fani ze Slovenska pošlou přihlášku, platbu provedou v Kč na místě

doklad,či kopii dokladu o zaplacení si vem pro jistotu sebou *(chybička se může vloudit...)*

Těšíme se na vás!

Místem konání je Dům kultury s.r.o. (DK), Obchodní akademie (OA), kino Oko a vila Doris v Šumperku.

Jak k nám?
v Ikarii 6/2000, květnovém Interkomu a na naší www budou informace a mapka

Prezence začíná 23. 6. 2000 od 15,^{00} ve vestibulu DK.

Informace: na vedle uvedené adrese a telefonech, dále na conech a u fanů ze Šumperka a http//:doris.sumperk-net.cz

Program: bude! ....hosté: O. Neff, J. Nesvadba, J. Veis, J. Zýka, L. Freiová, P. Toufar, Z. Volný, A. Vašíček, Dr. A. Gintel CSc, zahraniční: G.R.R. Martin, A. Cole (USA), E. Bialolecka, A. Sapkowski (Polsko), výstavy: P. Bauer, K. Saudek a Dvorana čs. fantastiky

Vložné: vstup na všechny programy, výstavy a film, materály Parconu včetně překvapení pořadatelů

Stravování: nezajišťujeme, ve městě je dostatek stravovacích míst.
Při prezenci každý dostane mapku (včetně dalších informací), bude i dostatečná přestávka v programech a v OA bude i otevřen nonstop bar „ U tří opilců "

Ubytování: internátní (čtyřlůžkové a dvojlůžkové pokoje) nebo ve vlastním spacáku. V případě, že počet přihlášených se žádostí o ubytování převýší nabízené kapacitní možnosti, organizátoři nabídnou další možnosti ubytování

Hráči: v poplatku není zahrnuto startovné, hráči budou mít odlišenou visačku, prezence je na stejném místě, hlavní hraci den: sobota 10,^{00}.

UPOZORNĚNÍ

30. dubna 2000 je uzávěrka literární soutěže **O železnou rukavici lorda Trollslayera**. Příspěvky dlouhé max. 16 normostran posílejte na adresu **Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3** (obálku označte Trollslayer) nebo e-mail `aquila@altar.cz` (do Subj. napište Trollslayer). Podrobné informace naleznete v Dechu draka 5/99

Dech draka, nakladatelství Altar a Dům dětí a mládeže v Olomouci vás zve na

GAMECON 2000

který proběhne 13.–16. července 2000
v Olomouci v prostorách DDM, tř. 17. listopadu 47.

Turnaje:
Mistrovství republiky v Dračím doupěti
Talisman (základní, rozšířený, Jeskyně, Double)
BattleTech (Standard, Special, Warrior, 3D)
Aréna (Single, Double, Melee)
Magic: The Gathering

Účast v Mistrovství v DrD je omezena na 50 nejvýše osmičlenných družin, proto se ve vlastním zájmu přihlašte co nejdříve. Nutnou podmínkou je též zaplacení všech poplatků do **30. 6. 2000**. Účastníci přihlášení po naplnění kapacity se mohou zúčastnit jen tehdy, nepřijede-li někdo z dříve přihlášených. Startovné na Mistrovství v DrD se platí předem se vstupním poplatkem, ostatní turnaje na místě.

Ubytování:
Ubytování je jednotné na VŠ koleji (ve čtyřlůžkových pokojích) v ceně 230 Kč za celý con (od čtvrtka do neděle) – není možno dělit na jednotlivé dny.

Přihlášky posílejte na adresu:
Dech draka, Martin Kučera, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1.
Na obálku napište GAMECON 2000.
Každý účastník musí mít vlastní přihlášku (podle otištěného vzoru)!

Platbu proveďte na účet DDM u Komerční banky Olomouc, číslo účtu 61433811/0100, název účtu DDM Olomouc. Jako variabilní symbol uveďte své rodné číslo (NUTNÉ – jinak nebudeme moci vaši platbu identifikovat a budete vedeni v evidenci jako neplatiči). Vstupní poplatek se určuje podle **data zaplacení.**

Dokud nezaplatíte všechny poplatky, je přihláška považována za předběžnou.

Mistrovství v DrD

Účast je omezena na 50 nejvýše osmičlenných družin (jednotliví hráči nebo menší skupinky se mohou spojit na místě). Každý hráč si může předem vybrat postavu libovolné rasy a povolání (viz níže). Postavy budou na šesté úrovni. Každé družině bude přidělen PJ z řad organizátorů. Hraje se podle všech dílů Pravidel DrD verze 1.5.

Během prvního dne musí všechny družiny projít první dobrodružství. Na základě výsledků této části bude vybráno nejvýše 17 nejúspěšnějších družin, které postoupí dále. Během druhého dne bude z těchto družin po odehrání dalšího dobrodružství vybráno 3–6 nejlepších. Ty se zúčastní závěrečného dobrodružství, které rozhodne o pořadí.

Hráč, jehož postava je zabita, se může zúčastnit zbytku hry (případně dalších dobrodružství) pouze jako pozorovatel a rádce.

Tvorba postavy

Každý hráč si přiveze již částečně vytvořenou postavu. Může si předem vybrat její rasu a povolání. Vlastnosti a schopnosti, které se určují hodem kostkou, budou přiděleny až na místě, jinak lze postavu tvořit libovolně s těmito omezeními:

Hraničář: Druh psa a mimosmyslová schopnost budou stanoveny organizátory, stejně tak parametry chodcova meče.

Alchymista: Množství magenergie bude stanoveno organizátory. Nelze si předem vyrobit žádné kouzelné předměty (dočasné ani trvalé) – některé budou přiděleny. Parametry elementální hole budou stanoveny organizátory.

Kouzelník: Kouzla si lze vybrat předem z DrD Pravidel pro začátečníky, pro pokročilé i pro experty, nejméně 6 kouzel však musí být z PPZ a nejvýše 3 kouzla z PPE. Každý kouzelník též může mít jednoho libovolného přítele.

Zloděj: Je povoleno zlodějské náčiní, ne však lupičův klíč.

Vybavení: Nekouzelné vybavení je povoleno v podstatě jakékoli, v přiměřeném množství. Z kouzelného vybavení může mít postava jeden trvalý kouzelný předmět do hodnoty Slunečního prstenu. Není povolena ebenová hůlka a jakékoli předměty s démonem nosičem. Jízdní zvířata a peníze budou přiděleny organizátory.

Všechny postavy musí být během registrace předloženy organizátorům ke schválení (zejména co se týče vybavení). S neschválenou postavou nelze hrát.

Přihláška GAMECON 2000

Jméno a příjmení: . . . . . .

Bydliště: . . . . . PSČ: _ _ _ _ _

Rodné číslo: _ _ _ _ _ _ / _ _ _ _ Číslo a série OP: _ _ _ _ _ _ _ _

Vstupní poplatek:

○ do 30. 4. 2000	60 Kč	☐ Ubytování (celý con):	230 Kč
○ do 31. 5. 2000	70 Kč	☐ Mistrovství v DrD:	25 Kč
○ do 30. 6. 2000	80 Kč		
○ později	100 Kč	**Celková částka:**	. . . Kč

Způsob platby:

○ Poukázkou A na poště	○ Převodem z účtu
○ Poukázkou A v bance	○ Vkladem na účet

Mám zájem o tyto turnaje:

☐ Mistrovství v DrD	☐ BattleTech
☐ Talisman	☐ 3D BattleTech
☐ Aréna	☐ Magic: TG
☐ Jiný:	

Chci být ubytován s: . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

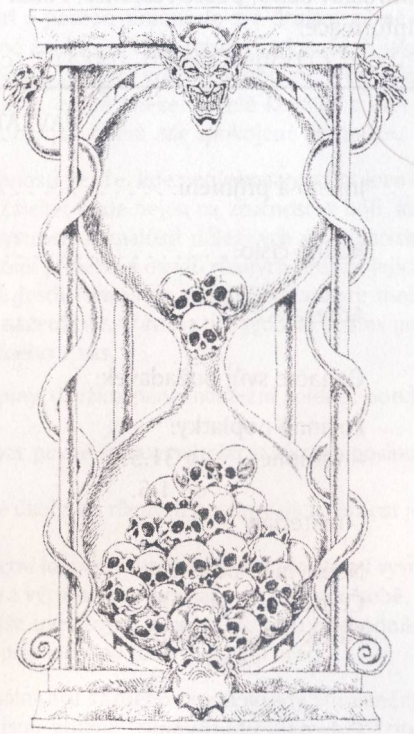
Datum: . . . . . Podpis: . . . . . .

SFK Nazca si vás dovoluje pozvat na již šestý ročník
celostátního setkání fanoušků sci-fi, fantasy a hororu

BohemiaCon 2000

Akce se uskuteční 18. až 20. srpna 2000
v prostorách Pedagogické fakulty UJEP v Ústí nad Labem.

Z chystaného programu:
Návštěva osobností české i světové sci-fi a fantasy, přednášky, autogramiády, panelové diskuse, výstavy obrazů, bohatá tombola, stolní strate gické hry a turnaje v nich, videoprojekce, předpremiéra nového filmu a mnoho dalšího.



Pokyny pro účastníky:
Povinné poplatky: vstupné a materiály.
O výši vstupného rozhoduje datum platby. Při platbě do 31. 5. činí 140,– Kč, od 1. 6. 180,– Kč.
Materiály stojí 100,– Kč a najdete v nich publikaci, placku, visačku a program. Materiály si nemusí platit rodinní příslušníci, na jednu rodinu stačí jedny.

Nepovinné poplatky:
Ubytování: hromadné ubytování ve vlastním spacáku stojí 40,– Kč za noc, na vysokoškolských kolejích 110,– Kč za noc.
Jídlo: stravování je zajištěno ve školní jídelně, za 40,– Kč oběd a 40,– Kč večeře.

Platbu můžete provést:
Převodem – číslo účtu, z něhož platíte, napište na svou návratku.
Složenkou typu C – jako variabilní symbol použijte své rodné číslo a doklad o zaplacení přivezte s sebou.
Pokud platíte za víc účastníků najednou, napište jejich jména a rodná čísla na návratku.

Prosíme účastníky ze zahraničí, aby peníze neposílali, vše vyřešíme na místě v hotovosti.
Číslo účtu: 160545042/5100
Adresa banky: Investiční a poštovní banka a.s., oblastní pobočka Ústí nad Labem, Mírové náměstí 20, 400 40 Ústí nad Labem (Na tuto adresu zasílejte pouze peníze!!!)
Storno poplatek: 50,- Kč za osobu

Návratku zašlete na adresu:
Miroslav Sábo, poste restante, Pošta 11, Ústí nad Labem, 400 11
Informace:
http://bohemiacon.ustinl.cz/ nebo bohemiacon@email.cz

NÁVRATKA BOHEMIACON

Jméno a příjmení: .....

Rodné číslo: .....

Adresa a PSČ: .....

Označte svůj požadavek:

Povinné poplatky:		
– vstupné	do 31.5.	140,– Kč
	od 1.6.	180,– Kč
– materiály		100,– Kč
Nepovinné poplatky:		
Čtvrtek – ubytování		110/40,– Kč
Pátek – ubytování		110/40,– Kč
– oběd		40,– Kč
– večee		40,– Kč
Sobota – ubytování		110/40,– Kč
– oběd		40,– Kč
– večeře		40,– Kč

SOUČET ..... Kč

POZNÁMKY:

Tábor Wothanburg

v termínech 1.–7. července 2000 a 9.–16. července pořádají páni z Wothanburgu dva herní tábory. Konat se budou v Horním Vítkově u Chrastavy (cca 15 km od Liberce)

Po dlouhé válce, která loňského roku ukončena byla, krutá zima nastala v severní části země. Panství Wothanburg leží na obchodní stezce, která Jantarová se zve, územím často projíždějí obchodníci s cenným nákladem, není proto s podivem, že vidina lehce nabytého bohatství přilákala lapky a loupežníky všelijaké. Družina pánova po krutých bojích oslabena je a ochrana kupců, především s blížícím se létem, je stále obtížnější.

Proto obracím se na vás s naléhavou žádostí o pomoc, přijmu do své družiny věrné a statečné bojovníky, či najmu za odměnu námezné žoldnéře. Však varuji tím i ty, kteří jako zrádní loupežníci obohatit by se chtěli, obohatí pouze šibenice kol Wothanburgu. Pro rozvoj panství též šikovné obchodníky, zručné řemeslníky, věrné kněze, veselé kejklíře a bardy srdečně zvu, neboť země je tu úrodná a každý dobrý pár rukou zde spokojeně žíti může.

Nabízím vám vyzkoušet prověřit si své schopnosti ve hře, kde nepřekonatelný bojovník může být poražen intrikami, zradou či úplatky. Záležet bude nejen na zručnosti v boji, ale také na schopnosti jednati s ostatními hráči, bystrosti a znalosti důležitých informacích. V každém případě v pozadí tábora se rozvíjí několik příběhů a osudů různých postav. Jejich cíle a úmysly jsou rozdílné, každý má svůj úkol. Jestli vám jindy schází komunikace mezi hráči, tak zde je to mnohdy jediná možnost k dosažení cíle. Pravidla pro jednání postav nejsou omezena a záleží tedy na schopnostech každého z vás.

Postavy budou rozděleny na 4 základní skupiny: družina pána, námezní žoldáci, potulní lapkové a herní postavy.
Družiníci – jakožto věrní bojovníci budou dostávat pevně stanovený plat a výstroj, poslouchají a věrní jsou pouze pánovi z Wothanburgu.
Žoldáci – zkušení válečníci jsou najímaní na různé úkoly, od různých postav. Jejich věrnost je žoldácká věrnost
Psanci – Přeživší nepřátelé z roku loňského, bezectní loupežníci přilákání leskem zlata i vyvrhelové z řad Wothanburgských. Skrývají se v lese a věrností povinováni jsou jen sami sobě.
Herní postavy – Hráči nenáležející do žádné z výše uvedených skupin, bude to obchodník, kněz, potulný bard a spousta dalších. V každém případě jsou to rovnocenní hráči.

Herní systém klade velký důraz na individuální hru každého hráče. Každý zúčastněný bude disponovat vlastním majetkem, ať už to jsou zbraně, zlato, či jiné herní rekvizity. S sebou musíte mít pouze kostým, tábornické potřeby, zásoby jídla a stan (pokud risknete spaní pod širákem, je to vaše věc). Zbraně a ostatní herní náležitosti dodá sdružení Wothanburgu, takže není nutné vozit je s sebou. Zbraně a rekvizity vám po skončení hry zůstanou. Je možné zúčastnit se obou táborů, nebo přijet jen na jeden, či se pouze podívat na pár dní. Organizační poplatek činí 150 Kč na jeden tábor.

Feldon – Jiří Chocholoušek, Svojsíkova 1217/27, 46001 Liberec 1
tel: 0604 / 104 889, e-mail: chocho@stavlib.hiedu.cz

Války o Ishad - Příchod draka

9.–13. srpna 2000

Družina Zlatého draka si dovoluje pozvat všechny příznivce LARP a DrD na další ročník bojové hry v přírodě.

Král Utit přijal Korunu temnot a uzavřel poutní stezky, východní země se zlobou proti němu shromažďují vojsko a malá provincie Na-Gun stojí mezi nimi, prastará Kniha proroctví se otevírá a na zažloutlých listech se objevují nová slova!

Na kterou stranu se postavíte?
Co je to za proroctví a kdo zastaví Úsvit temnot?

Chcete-li vstoupit do světa magie, neohrožených bojovníků, tajných spolků, zákeřných úkladů a nečekaných zvratů, přijeďte a poznejte Ishad v dobrodružné hře na pokračování, kde nestačí vyhrát poslední bitvu.

Místo konání: jižní Čechy, asi 7 km od Písku (na autobusové trati Písek – Strakonice, zastávka Velké Nepodřice)

Krčma na místě, možnost účasti i jako „obyvatel" nebo „stvůra".

Co s sebou: stan, spacák, ešus, jídlo ... (však vy víte), zbraň a dobrou náladu

Povolání: válečník, družiník, hraničář, zloděj, kouzelník, alchymista

Startovné: do 1. června 70 Kč, později 100 Kč, zasílejte na níže uvedenou adresu

Jste srdečně zváni! Stačí se ozvat a my vám odpovíme na vše ostatní.

Kontaktní adresa:
Ladislav Rytíř, Roháčova 61, 397 01 Písek, tel: 0362/213140
email: rytir@oa-pisek.cz
www: mujweb.cz/www/zlatydrak

Jan Náhlík, Studniční 245, 398 11 Protivín, 0362/851378
e-mail: nahlik@oa-pisek.cz

Recenze

Král je malý

V poměrně krátkém časovém období se dostává na pulty knihkupců nová česká fantasy od Jany Rečkové. Čtení příběhů rytíře Chasta mě tak uchvátilo, že jsem nyní čekal knihu minimálně stejně kvalitní a zábavnou. Věci, na které se těšíte, často nevyjdou, ale tentokrát to bylo naštěstí jinak. Jana Rečková opět nezklamala. Nebudu vás dlouho napínat. Tato kniha je lepší než skvělá. Je to něco, co musíte mít, i kdybyste neměli co jíst, protože na takové zbytečné rituály každodenního života jako jezení, chození do práce nebo čištění zubů, při čtení zcela jistě zapomenete.

Styl psaní se nezměnil a zůstává jedním z nejoriginálnějších a nejpoutavějších jaký v knihách (a to nejen fantasy) najdete. Navíc je kniha neuvěřitelně nabitá dějem. Pokud by Rečková chtěla natahovat, troufám si tvrdit, že by s nápady obsaženými na necelých čtyř stech stranách, které kniha má, dokázala vystačit na průměrně rozsáhlou trilogii. V textu totiž nenajdete téměř žádné popisy prostředí (v místě, kde autoři jako Jordan líčí barvu lišejníku, který živoří na kamení podél cesty, kterou hrdinové jedou už dva dny, je Rečková už v půli akce). Autorka využívá daleko originálnějšího způsobu. Místo dlouhého a nudného popisu okolí popisuje přímo prostřednictvím některé postavy to, co je vlastně účelem. Pocit, který má popis prostředí navodit – což je daleko výstižnější a obecnější. Tento způsob osloví i více čtenářů – každý z nich si představí přesně takové prostředí, které v něm daný pocit vzbuzuje. Rychlosti děje odpovídá i členění na kapitoly a podkapitoly, které nebývají

delší než několik stránek a často kratší než jedna strana.

Děj je plynulý a zcela nenásilně se vyvíjí. Žádné náhodné události, kterými si mnoho fantasy autorů pomáhá, když neví kudy kam. Neprozradím víc než, že hlavním hrdinou je chlapec Terizio, který ač spíše menšího vzrůstu je předurčen k velkým činům. Kniha je plná imaginace a snaží se maximálně rozvinout čtenářovu fantazii – záleží tedy i hodně na vás, jak se při čtení budete bavit. Znatelná je i ženskost autorky, což teď myslím jako velkou pochvalu, protože pochybuji, že by nějaký chlap kdy zahrnul do jinak velmi akčního děje tolik senzitivity jako právě Jana Rečková.

Král je malý je jednou z nejlepších knih, které jsem kdy četl. Pokud tedy nechcete přijít o jednu z nejlepších knih fantasy žánru tohoto roku (v březnu docela odvážná předpověď – jsem zvědav, jak dopadne dlouho očekávaný poslední díl Zaklínače), běžte si pro ni. Kam se hrabou angloameričtí chrliči nekončících ság. Janě Rečkové vysekávám hlubokou poklonu a už se těším na její další knihu.

Jana Rečková: Král je malý. Obálka Martina Pilcerová. Olomouc, Netopejr 2000. 374 s. 145 Kč.

Miroslav Krupa

Meče bojové legie

Poslední část Videssoského cyklu završuje osudy příslušníků římské legie a ostatních hrdinů, kteří čtenářům v předchozích třech svazcích převážně přirostli k srdci. Tribun Marcus Scaurus, centurion Gaius Philippus, řecký lékař Gorgidas, galský náčelník Viridovix i ostatní legionáři, kteří se vinou střetu magie druidských mečů Scaura a Viridovixe společně ocitli v neznámém, cizím světě Videssosu, ovlivňují jakožto žoldáci rozhodující měrou budoucnost celého videssoského císařství.

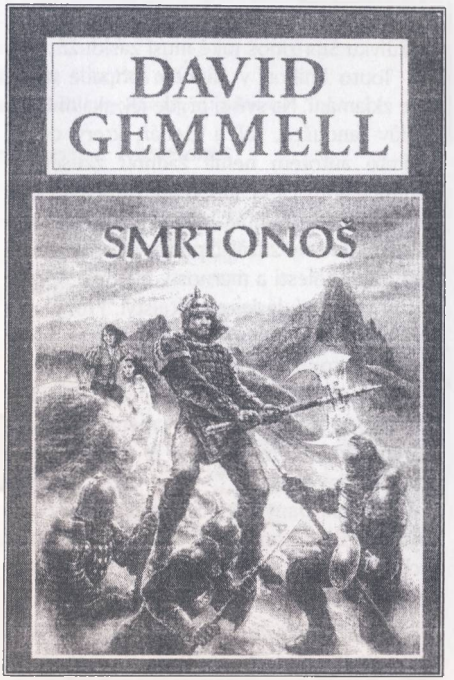
Tribun Marcus se zamiluje do císařovy neteře Alypie, jejich vztah je však prozrazen a císař Thorisin toho využívá a dává Marcovi příkaz, aby – chce-li si zachránit svůj život – zničil kněze Zemarkhose, který svým fanatismem ohrožuje císařství. Marcus se vydává splnit úkol pouze v doprovodu centuriona Gaia Philippa. Viridovix s Gorgidasem se mezitím nacházejí u kočovných kmenů Arshaumů, aby jim pomohli v boji se společným nepřítelem kouzelníkem Avsharem. Legionáři, jakmile jim přátelé zašlou zprávu o Marcově poslání, se vydávají za ním k městečku Amorion a v jejich stopách je následuje i císař Thorisin Gavras s celou videssoskou armádou. Po řadě příhod, útrap i různých drobnějších událostí se nakonec všichni setkávají na jednom bitevním poli v boji s Avsharovou armádou Yezdů, který má přinést definitivní rozhodnutí o budoucnosti celého světa. Zde se v kritický okamžik pro záchranu Videssosu opět spojí magické síly Narcova a Viridovixova meče. Turtledove ve svém cyklu vtipně využívá propojení motivů hrdinské fantasy a některých historických kulis – antického Říma v době válek s „barbarskými" germánskými kmeny, zatímco letmé zmínky o zvycích a chování Yezdů či líčení sestavování a pochodu obchodních karavan ne náhodou evokují arabský starověký svět. Do tohoto atraktivního a přitom exotického prostředí jsou zasazeny osudy hrdinů, vykreslených s nadprůměrnou mírou přesvědčivosti. Tribun Marcus Scaurus je příkladem ideálního hrdiny fantasy příběhů, který ve stěžejních momentech neomylně ví, co a jak je nutno provést. Na druhé straně se však musí potýkat s řadou všedních, místy téměř rodinných problémů, kdy se jeho suverenita náhle rozplývá. Gaius Philippus je zase ztělesněním dokonalého vojenského profesionála, jehož jednotka perfektně funguje po všech stránkách, ale mimo známou půdu, především v lásce, je naprosto bezradný. Zemitý, hlučný, lehkovážný dobrodruh Viridovix je typem, s nímž se čtenář snadno identifikuje a kterého si nesporně

oblíbí pro jeho spojení chrabrosti v boji, nevázaného užívání si života mimo bitevní pole a zejména šťavnaté a vtipné komentování veškerých lidských slabostí i ctností. Právě neotřelý jazykový i situační humor patří k silným stránkám autora, který umí v pravý okamžik nečekanou komickou notou odlehčit situaci.

Závěrem můžeme konstatovat, že Videssoský cyklus sice zřejmě nezpůsobí průlom ve vývoji žánru fantasy, ale že je to nadprůměrné kvalitní, vtipná a logicky vystavěná zábava.

Harry Turtledove: Meče bojové legie. Přel. Monika Svitivá. Obálka Keith Parkinson. Praha, Banshies 2000, 413 s. 189 Kč.

Zdeněk Sladovník



Druss se vrací

Nakladatelství Návrat nám na počátku roku připravilo další premiérově vydané dílko od oblíbeného Davida Gemmella. A jedná se o kousek velmi vyvedený. *Smrtonoš* je autorovým návratem (sám autor tvrdí, že vznikl na základě požadavků čtenářů z celého světa) do asi čtenářsky nejoblíbenější řady – Drenaje. Hrdinou, není také nikdo menší než nejslavnější z drenajských hrdinů Druss Veliký, také nazývaný Druss se sekerou nebo Smrtonoš. Děj nás zavádí do období, kdy Druss už získal proslulost během své letité pouti za unesenou ženou Rowenou (líčeno v knize *Kroniky o Drussovi*), ale životní boj jej teprve čeká (obrana Dros Delnochu líčená v autorově fenomenální prvotině *Legenda*).

Druss přijíždí do gothirského města Gulgothiru, aby jako čestný host shlédl páté přátelské hry (něco na způsob starověkých olympiád), a ve cvičném zápase rohování zraní drenajského šampióna (ten si to samozřejmě zasloužil). Sám tedy zaujímá jeho místo a probojuje se až do finále, ve kterém má proti němu nastoupit gothirský šampión Klay. Na drenajského borce je však ze strany gothirského trůnu vyvíjen obrovský tlak, aby zápas vzdal nebo úmyslně prohrál. Tlak v tomto směru zachází dokonce tak daleko, že jsou najmutí profesionální zabijáci, aby Drussa šikovně odstranili. Skutečně se o to pokusí, ale právě Klay jej za cenu vážného zranění zachrání. Vtom do hry vstupuje tajemný nadirský šaman Nosta Chán, který Drussovi řekne, že existuje způsob, kterým by mohl svého přítele zachránit. V hrobce největšího nadirského hrdiny Ošikaje Zhouby démonů jsou někde ukryty dva drahokamy s nesmírnou kouzelnou mocí nazývané Alchazzarovy oči. Druss se tedy vydává drahokamy najít, ale není sám. Pátrá po nich také nadirský válečník známý jako Talisman a navíc Gothiřané vysílají vojsko o počtu dvou tisíc mužů, aby hrobku srovnali se zemí. Hrobku hlídá jen pár nadirských obránců, takže se zdá, že jim nic v jejich úkolu nezabrání. Jenomže Talisman je jeden

z nejbystřejších stratégů té doby a Druss si přezdívku Smrtonoš také musí zasloužit.

Touto knihou v žádném případě nebudete zklamáni. Na své si přijde jak skalní Gemmellův fanoušek, tak i čtenář, který dosud s tímto autorem nemá žádnou zkušenost. Gemmell použil všechno, co ze čtení jeho knih dělá výjimečný zážitek plný dojmů. Postupně budete s hrdiny zažívat pocity strachu, nenávisti, žalu, bolesti a marnosti, ale také opojné pocity vítězství, lásky a přátelství. Proniknete do světa, kde hrdinství a čest jsou hodnoty, pro které stojí za to umírat, ale hlavně také žít.

Pokud jste navíc přečetli *Legendu*, dočkáte se lišáckého překvapení, které určitě náležitě oceníte (i když je zřejmé asi od první třetiny knihy).

Překlad Dany Krejčové nezbývá než pochválit. Pokud doma ještě *Smrtonoše* nemáte, rychle pro něj upalujte do vašeho oblíbeného knihkupectví.

David Gemmell: Smrtonoš. Přel. Dana Krejčová. Obálka Luis Royo. Brno, Návrat 2000, 382 s. 199 Kč.

Miroslav Krupa

Natažená sága

Druhý díl *Chrámu větrů* (již čtvrtého pokračování ságy Meč pravdy) se po nezvykle dlouhé pauze (vždy zatím oba svazky stejného pokračování vycházely v rozmezí jednoho týdne) objevil na pultech knihkupectví. Přistupoval jsem k němu již od začátku velice skepticky, protože první svazek tohoto pokračování byl skoro tím nejslabším, co jsem za minulý rok přečetl, a Goodkinda jsem si podvědomě přeřadil do kategorie „komerční natahování". Bohužel se můj skeptický přístup hned po několika stránkách začal jevit jako přehnaně optimistický.

Veškeré nové nápady nebo pokusy o sebemenší invenci se už úplně vytratily. Zůstalo jen opakování již opakovaného a stupňování již stupňovaného. Myšlenky všech charakterů (a zejména zpovědnice Kahlan) jsou omílány několikrát dokola podobnými větami v slovně trochu odlišných ale myšlenkově naprosto shodných odstavcích, až si čtenář pomalu začne připadat jako retardovaný. Navíc, jak už jsem kritizoval v recenzi prvního dílu, je všude vnucováno opakování děje minulého – rovněž několikrát.

Výše uvedené však zdaleka není nejhorším. Goodkind je spisovatel, který má zřejmě ze všech fantasy autorů největší oblibu v popisování různých zotročujících nástrojů a sexuálních úchylností. V prvním díle ságy se nápad s mord-sithami a jejich agiely jevil jako docela originální a zajímavý, ale pokud se autor tohoto rysu snaží za každou cenu držet (jako by se řídil pravidlem „V každém dalším pokračování o jednu brutalitu více!"), tak je toho příliš a připadá mi to krajně nevhodné. Nevím, jestli dvoustránkové podrobné líčení brutální vraždy se sexuálním motivem je tím, co chci ve fantasy knihách číst. Goodkind chce vždy ve všem překonat minulý díl – snad jedině proto je nové zlo vždy více zlé, přišery vždy přišernější a úchylnosti musí podle toho být úchylnější. Dokonale se mu daří jedno – každé nové pokračování je daleko nudnější. Nevím. Nemohu soudit za všechny čtenáře, ale při čtení, jsem dostával chuť tu knihu jednoduše mrsknout někam do kouta, případně ji rovnou vyhodit z okna.

O překladu se nemá cenu ani zmiňovat. Není nic moc, a i kdyby byl, ve světle všech těchto „kvalit" by to bylo stejně jedno. Druhý svazek Chrámu větrů je ubohost sama a pokud snad máte doma svazek první, tak ho zahoďte.

Terry Goodkind: Proroctví císaře Jaganda. Přel. Ivana Drábková. Obálka David Cherry. Praha, Classic 2000, 418 s. 195 Kč.

Miroslav Krupa

ČERNÝ RYTÍŘ

největší zasilková služba s hrami v ČR

napište si nebo zatelefonujte o ceník karet a zboží, který Vám zdarma zašleme

z aktuální nabídky keret Magic a Wastelands

Magic: the Gathering

země	
Plateau	420
Sulforous Springs	90
City of Brass	240
Thran Quarry	240
Treetop Village	60
Kor - Haven	220
Rishadan Port	520
artefakty	
Masticore	550
Powder Keg	490
Kill Switch	180
Ring of Gix	130
Millstone	80
Cursed Scroll	520
Nevinyrral's Disk	190
Jesters's Cap	140
černá	
Ascendant Evincar	160
Living Death	180
Yawgmoth's Will	280
Yawgmoth's Bargain	140
Vampiric Tutor	230
Bone Shredder	30
modrá	
Rootwater Thief	190
Stroke of Genius	280
Opposition	120
Bribery	160
Tradewind Rider	290
Forbid	45
Propaganda	40
zelená	
Oath of Druids	160
Wall of Blosom	50
Dawnstrider	220
Might of Oaks	220
Argothian Wurm	110
Endless Wurm	110
červená	
Hammer of Bogarden	260
Earthquake	110
Cave-Inn	140
Avelanche Rider	40
Balduvian Hordes	230
Lightning Dragon	140
bílá	
Armageddon	190
Wrath of God	220
Blinding Angel	160
Planar Collapse	85
Tithe	140
Pariah	110

Wastelands

Tguarkhan	120
Soustředění energie	240
Dračí přízraky	220
Noční drak	160
Zinthurg	140
Zmámení	270
Iluzionární drak	230
Píseň Sirén	120
Mistrův trest	120
Mentální reupce	260
Transformace	120
Temný blepta	120
TNT	45
Griffeenix	160
Kulový blesk	160
Epidemie	110
Poškození mozku	140

z nabídkdy zboží

Warhammer

základní balení (88 figurek, pravidla s překladem)	2999
základní sada barev (štětec, 9 barev, 6 figurek)	599
speciální nabídka pouze u Černého rytíře:	
Orc Boar Boyz (normálně 900)	640
Elerian Reavers (normálně 900)	590
Undead 1000 pt Army (normálně 1920)	1730
(Skelton reg., Zombie reg., Vamp. Lord, Necromancer)	
Orcs & Goblins 1000 pt Army (normálně 1830)	1650
(Goblin reg., Orc reg., Goblin Shamen, Goblin Fanatics)	
Chaos Warrior 1000 pt (normálně 1980)	1780
(Ch. Warrior reg., Ch. Knight reg., Sorceror, Champion)	
Mordheim (20 figurek, stavby, pravidla, angl.)	2399
Warhammer 40.000 (30 figurek, pravidla)	2999
Chronopia (základní pravidla, anglicky)	699
Warzone (základní pravidla, česky)	699
kompletní sortiment figurek Warzone a Chronopia	od 59

RPG

Dračí doupě pravidla pro začátečníky	195
Taria - Záhvozdí	199
Asterion - Nemrtví	250
Shadowrun (cyberpunková HnH, česky)	299
Rigger, Virtual Realities a další doplňky (anglicky)	od 499
Advanc. Dungeons & Dragons Player's Handbook	879
AD&D 3 základní knihy (normálně 2497)	2250
AD&D Forgotten Realms	879
figurky k AD&D (vhodné i pro DrD)	od 119

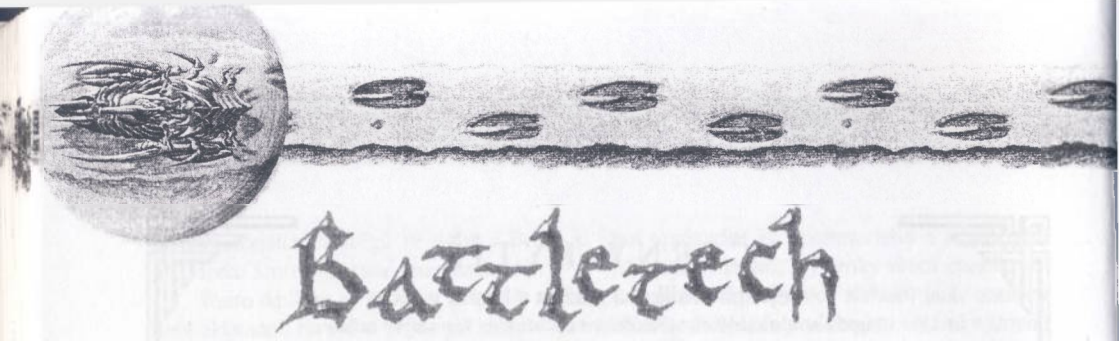
Magic: the Gathering

Classic Starter (základní pravidla v češtině, 80 karet)	369
Booster Nemesis, Masques, Destiny, Saga, Tempest	109
Při nákupu celého display (36 boosterů) 10% sleva a karta do 200 Kč zdarma.	
Wastelands (pravidla, 40 karet, česky)	199
Chara-dinův návrat (29 karet)	129
Pokémon (pravidla, 60 karet)	369

Stačí poslat korespondenční lístek nebo zatelefonovat a my Vám objednané zboží zašleme na dobírku. K ceně je nutno připočítat poštovné 60 Kč. Při objednávce nad 1000 Kč hradíme poštovné za Vás, při objednávce karet nad 1500 Kč obdržíte 10% slevu, na ostatní zboží 5%.

Navštivte náš obchod, rádi vám všechny hry vysvětlíme a pomůžeme s jejich výběrem
čtvrtá zastávka z centra tramvají 3 a 11, směr Bystrc
otevřeno 13 – 18 denně krom neděle

Černý rytíř, Chládkova 3, 616 00 Brno - Žabovřesky
tel. 05/41214860 (13 - 18 hod), e-mail: isi@volny.cz



Rádce warriora

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Mám dotaz ohledně přehřívání. V pravidlech se píše, že teplota nemůže stoupnout nad 30 stupňů. Budu-li tedy mít OBRa s 30 středními lasery a nějakými stadardními 10 chladiči, může robot vystřelit v jednom kole ze všech zbraní? Může vystřelit ze všech 30 laserů a tím se přehřát na 30 stupňů, nebo je možné vystřelit jen z tolika zbraní, aby výsledný součet teploty byl maximálně 30?

Můžeš vystřelit ze všech svých zbraní, i kdyby teplota měla teoreticky stoupnout nad 30 stupňů. Výsledkem bude přehřátý OBR s odstaveným reaktorem a teplotou 30 stupňů.

Můj dotaz se týká fyzického útoku, a to strkání. Představme si, že na nějakých kopcích stojí na kraji (hraničním hexu o úrovni alespoň o 2 vyšší než okolní terén) jeden OBR, natočený zády k údolí (tj. hexu alespoň o 2 úrovně níž). Ve fázi Fyzický útok na něj nepřátelský robot zaútočí strkáním, a to ve směru hexu, ke kterému je obránce otočen zády. Tento útok se povede, a tudíž by se měl odstrčený OBR přesunout na onen nižší hex (tedy jen tak překonat rozdíl 2 či více úrovní, a to ještě zády ke směru sestupu). Je v tomto případě vůbec potřeba ověřovat hod na řízení (po jehož neúspěchu by odstrčený robot automaticky spadl), nebo se tato situace bere automaticky jako pád z odpovídající výšky? Druhý případ by se mi zdál logičtější.

Myslím, že máš pravdu. Napovídala by tomu i formulace u dominového efektu. Není to tam sice explicitně řečeno, ale dá se vyvodit, že odstrčení na hex o dvě úrovně níž je už pád z výšky.

Pokud si v důsledku přehřátí musím hodit na odstavení reaktoru i na výbuch munice, řeší se to jedním hodem nebo dvěma?

Na odstavení reaktoru i na výbuch munice si musíš hodit samostatným hodem.

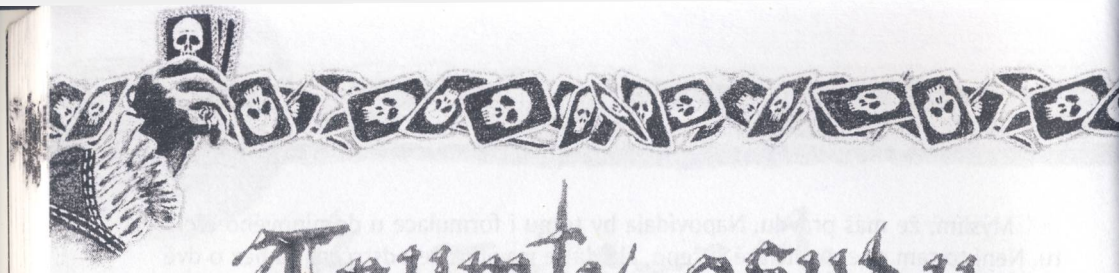
Mám dotaz ohledně útoku z výšky. Řekněme, že cíl je obrácen čelem k jihu a všechny zbraně má na trupu a bocích a útočník na něj ze severu skočí, tzn. že obránce je k útočníkovi celou dobu obrácen zády. Může si na útočníka vystřelit? V pravidlech 4. edice je sice příklad, ale tato situace v něm vysvětlena není.

Při útoku z výšky má sice obránce volnou linii výhledu, tedy nehrají roli terénní překážky, nicméně zachovává se orientace OBRa a jeho palebná pole. Přesná formulace v pravidlech je taková, že při útoku z výšky se OBR považuje, jako by stál na hexu sousedícím s obráncem ve směru, odkud útočník skočil, přičemž je útočník k obránci otočen čelem. Obránce samozřejmě je orientován, jak stojí. Jediná odchylka od klasického stání je, že na skákajícího OBRa mají všichni výhled a obránce útočí ze vzdálenosti 1. Pokud tedy skákající OBR útočí ze směru, kde nemá obránce zbraně, nemůže tento na něj vystřelit.

V pravidlech se píše, že při zničení všech bodů vnitřní struktury v určité oblasti je zničena celá tato oblast. Platí to i při výbuchu munice, který se šíří jen vnitřní strukturou? Vždyť pancíř této oblasti vůbec poškozen není a mohl by i nadále bránit pronikání střel do dalších oblastí.

Pancíř nevisí ve vzduchoprázdnu, ale je připevněn právě na vnitřní struktuře. Je-li tato zničena, nemá pancíř na čem držet a odpadne. Dalo by se říct, že při výbuchu munice nepoškozený plát pancíře odlétne a spadne na zem.

Dotazy s warriorskými problémy posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do herního manuálu. Dotazy lze posílat též prostřednictvím formuláře na www stránkách Altaru `http://www.altar.cz`.



Nemesis na scéně

Ivan „Isič“ Stanoev

V tomto čísle se blíže podíváme na nejnovější rozšiřující sadu Magicu – **Nemesis**. Povíme si, jaké karty stojí za to sehnat si do své sbírky, s čím se budete nejspíš setkávat v turnajových balících a na závěr rozebereme dva balíky využívající karet právě z této sady.

Celkově je **Nemesis** průměrnou edicí, ve které se nachází jen pár opravdu silných karet, které spíše jen doplňují již existující strategie než aby vytvořily něco úplně nového. Novinkou **Nemesis** je *fading*. Díky němu můžete seslat velmi silnou kartu za málo man, ve hře ale vydrží jen krátce. Většina karet s *fadingem* je využitelná spíše na draftu a sealed decku. Pro dvojkové balíky přichází z nestvůr v úvahu jen *Blastoderm* a snad ještě *Skyshroud Ridgeback*. Velmi silné jsou ale enchantmenty *Parallax Tide*, *Wave*, *Nexus* a *Saproling Burst*.

Další novinkou jsou enchantmenty, které za obětování udělají efekt některého známého kouzla. Nejlepší je asi *Seal of Cleansing*, který supluje *Disenchant*, dále *Seal of Fire* s efektem *Shocku*, *Seal of Removal* s efektem *Unsummon* a *Seal of Strength* s efektem *Giant Growth*. Jen černý *Seal of Doom* je do dvojkových balíků příliš pomalý, ale zase je nejsilnější v sealed decku. Oproti původním kartám postrádají Sealy moment překvapení, ale mají několik výhod. Můžete je zahrát v prvním nebo druhém kole, kdy zpravidla není co jiného hrát, a v dalších kolech si nebudete muset nechávat vol-

nou manu. Proti modrému je můžete seslat dříve než vám je soupeř stačí přerušit a černý vám je zase nezahodí *Duressem*. Navíc tak můžete hrát po sideboardu třeba 8 *Disenchantů*, což potrápí každý artefaktový nebo kombo balík. A to jsme se ještě nezmínil o využití v kombinaci s kartami jako *Argothian Enchantress* nebo *Replenish*. Sealy tak patří k nejhratelnějším kartám, které vyšly v **Nemesis**.

Z černých karet je jednoznačně nejlepší *Massacre*. Tato karta by byla dobře hratelná i bez alternativního sesílání jako hromadná likvidace malých nestvůr, která navíc zabije i černé nebo protekční potvory. Díky popularitě balíku s rebely a možnosti hrát ji zadarmo si našla cestu do většiny útočných i obraných černých balíků. Další zajímavou kartou je *Vicious Hunger*, který může sloužit jako sideboardová karta proti jinému černému.

V zelené už není krom zmíněného *Saproling Burst*, *Seal of Strength* a *Blastoderm* další vyložená bomba. V populárních zelenočerných a zelenomodrých balících s *Plagueloredem* respektive *Opposition* by mohl najít uplatnění hledač elfů – *Skyshroud Poachares* v kombinaci s *Deranget Hermit* a *Yavimay Granger*. Některé zelené balíky by mohly využít *Stampede Drivera*, ke kterému se hodí třeba právě *Blastoderm*. *Rhox* je ve většině ohledů pouze slabší verzí *Thorn Elementala*. Ke kartám, které by se ještě mohly hodit do některého balíku, bych zařadil *Saproling Cluster*, *Refreshing Rain* a *Reverent Silence*.

Mezi bílými je favoritem *Lin Sivvi*, která pomohla na vrchol popularity balíkům s rebely. Má tři životy, takže přežije *Shock*, je nejlepším hledačem rebelů a ještě je vrací s hrobu do knihovny, co víc byste si mohli přát. Další silnou bytostí je *Blinding Angel*; pokud zraní soupeře, ten nemůže v následujícím kole útočit. Proti zelené téměř jisté vítězství a i ostatní balíky budou mít velké problémy se s ním vypořádat.

V modré vyšly, krom *Seal of Removal*, ještě dva zajímavé commony. *Daze* je kvalitní náhradou za *Force Spike* a *Accumulated Knowledge* může zajistit slušnou karetní výhodu. Po vyjití **Nemesis** bylo nejvíce slyšet o *Rising Waters* a *Rootwater Thief*, ale zatím žádná z těchto karet nenašla příliš uplatnění v turnajových balících. Přesto bych ani nad jednou z nich nelámal hůl. *Rootwater Thief* by se dal hrát v modrém kontrolu proti stejnému balíku a určitě se hodí do merfolčího balíku, který se ale hrává spíše na extended.

Většinou je zbytečné, abyste v jednobarevném balíku hráli samé základní země a tak se hodí zařadit pár bezbarvých zemí s nějakou schopností a právě od toho tu je *Kor-Haven* a *Rath's Edge*. *Kor-Haven* se výborně hodí do bílého kontrolu v kombinaci s *Wrath of God*. *Rath's Edge* vás zase zbaví malých nestvůr a může posloužit i na doražení soupeře. Jen je škoda, že se jedná o legendární země, které mají navíc silnou konkurenci v *Rishadan Portu* a *Dust Bowl* a tak se hrávají zpravidla jen v 1-2 kusech.

PARALLAX REPLENISH

4 Replenish
4 Frantic Search
1 Mystical Tutor
2 Enlighted Tutor
1 Wrath of God
4 Attunement
4 Opalescence
4 Parallax Wave
4 Paralax Tide
3 Lilting Refrain
4 Seal of Removal
1 Seal of Cleansing
4 Rishadan Port
4 City of Brass
4 Adarka Wastes
7 Island
5 Plains

SIDEBOARD
1 Enlighted Tutor
2 Misdirection
1 Mana Short
2 Defense Grid
4 Chill
2 Seal of Cleansing
1 Wrath of God
1 Hibernation
1 Thran Foundry

Mezi artefakty kraluje *Kill Switch*. Za dvě many a tapnutí tapne všechny ostatní artefakty, které se navíc neuntapnou dokud zůstane *Kill Switch* tapnutý. Velmi silná karta především proti modroartefaktovému balíku s *Tinkery* nebo červenoartefaktovému s *Wildfire*. Navíc při současné popularitě *Powder Kegů* a *Masticor* se hodí skoro proti každému. Jen je škoda, že nemůžete nechat *Kill Switch* tapnutý, takže musíte každé kolo platit dvě many, pokud nechcete, aby si soupeř untapnul svoje artefakty.

Jak jsem napsal už na začátku, **Nemesis** doposud nedala vzniknout žádnému zcela novému balíku, ale mnoho strategií posílila. Mezi balíky, které získaly nejvíc, patří *Replenishe*. Jednak tu máme různé *Sealy*, které se k *Replenishi* výborně hodí, a navíc enchantmanty, které jsou silné samy o sobě – *Paralax Wave*, *Paralax Tide* a *Saproling Burst*. Hrát se dá hned několik variant tohoto balíku, viděl jsem například verzi, která využívala *Saproling Burst* v kombinaci s *Kyren Negotiation*, ale varianta, kterou naleznete u tohoto článku, je asi nejtypičtější.

Oproti staré verzi balíku postaveného kolem *Replenishe* tento balík tak úplně nestojí a nepadá s touto kartou. Dříve se hrály karty jako *Worship* a *Opposition*, které byly dobré pouze po zahrátí *Replenishe* a *Opalescence*. Díky *Parallax Wave* a *Seal of Removal* dokážete hru zdržet dostatečně dlouho, abyste stihli najít potřebné enchantmenty pomocí *Frantic Search* a *Attunement*. Slabinou kombo balíků bývají zpravidla modré přerušovací balíky, ne však v tomto případě. Proti nim se hrají *Rishadan Porty* a přerušování v podobě enchantmentu – *Lilting Refrain*. Klíčovou kartou je ale *Parallax Tide*, kterým soupeři na 2–3 kola zrušíte země, takže můžete zahrát potřebnou kartu bez rizika, že vám ji soupeř přeruší. Jako jediná karta na zabití soupeře slouží *Oppalescence*.

V sideboardu naleznete další karty proti modrým balíkům – *Misdirection*, *Manashort* a *Defense Grid*. Problém představují balíky zaměřené na ničení zemí – proti nim tu máme *Chill* a *Misdirection*. *Thran Foundry* pomůže proti stejnému balíku nebo *Bargainu*.

Druhým balíkem, který bych vám chtěl představit, jsou bílí rebelové. Ti získali v **Nemesis** sice jen jednu kartu – *Lin Sivvy*, ale i to stačilo, aby co do popularity dohonily zelenou mašinu. Základ balíku tvoří hledači rebelů – počínaje *Sergantem* a konče *Lin Sivvy*. Díky nim si můžete najít potřebnou nestvůru jako *Lawbringer* nebo *Nightwind Glider*. *Lin Sivvy* vám zajistí, že vám rebelové nikdy nedojdou. Velmi důležitá je také *Mother of Runes*, která chrání vaše rebely. Kromě rebelů je v balíků spousta enchantmentů a dva *Enlighted Tutory*, které vám zajistí přísun potřebných karet mezitím co si nestvůry taháte z knihovny hledači.

Po sideboardu nabydou Tutory ještě na důležitosti, protože většina klíčových karet jsou enchantmenty. Na černého *Absolute Law* a *Light of Day*, na červeného kruh a *Absolute Grace*. Proti jakémukoliv nestvůrovému balíku se může hodit *Wrath of God* a *Reverent Mantra*. Na kombo balíky a podobnou špínu máte *Thran Foundry* a další ničení artefaktů a enchantmentů v podobě *Disenchantu* a *Serenity*.

Na závěr můj tip na nejlepší karty v Nemesis:
1. *Lin Sivvi, Defiant Hero*
2. *Massacre*
3. *Seal of Cleansing*
4. *Saproling Burst*
5. *Rath's Edge*

Nejlepší karta pro limited: *Predator, Flagship*
Nejlepší funny karta: *Ascendant Evincar*
Nejhorší karta: *Pale Moon*

ENCHANTED REBELS

4 Ramosian Sergant
4 Mother of Runes
2 Ramosioan Lieutenant
2 Defiant Falcon
4 Steadfast Guard
3 Lin Sivvi, Defiant Hero
1 Lawbringer
1 Lightbringer
1 Nighwind Glider
1 Thermal Glider
1 Masticore
1 Crusade
3 Glorious Anthem
1 Paralax Wave
2 Seal of Cleansing
1 Story Circle
1 Cho-Manno's Blessing
1 Disenchant
1 Armageddon
2 Enlighted Tutor
2 Dust Bowl
4 Gaea's Cradle
17 Plains

SIDEBOARD
1 Reverent Mantra
3 Disenchant
1 Serenity
2 Thran Foundry
1 Armageddon
2 Wrath of God
1 Paralax Wave
1 C.o.P: Red
1 Light of Day
1 Absolute Law
1 Absolute Grace

Malé velké bitvy

WARHAMMER®

Jedeme na turnaj!

Jindra Čadík

V dnešním povídání bych se rád zaměřil na obecné rady pří výstavbě armády pro turnaj. A aby to nebylo jen takové plácání do větru, tak zaostřím na turnaj Oggre Cubb Miragliano, který se koná 28.–30. 4. v Praze.

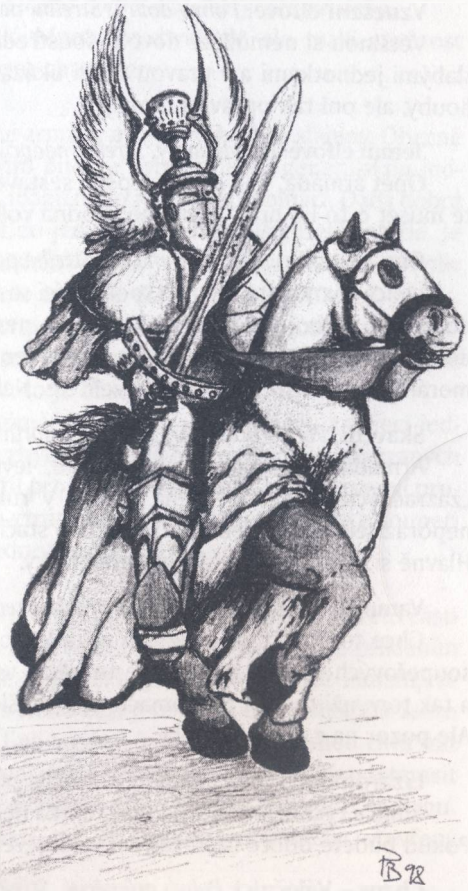
Nejlépe asi začít tím, čím se turnajová armáda liší od „veselé" armády pro hraní s kamarády (na turnaji tedy potkáte taky kamarády, ale v rolích nepřátel). Prvně armádu musíte podřídit turnajovým kritériím a úpravám pravidel, které bývají včas oznamovány. A pak je také dobré navrhnout armádu tak, aby prostě vyhrála.

Vítězství v této hře závisí na čtyřech faktorech: návrh armády, úvodní rozmístění, umění hry a hody kostek. Nedostatek v jakémkoliv z těchto kritérií se projeví na celkovém výsledku. Proto nic nepodceňujte.

Návrh armády.

Je velmi těžké mluvit o nějakém univerzálním postupu. Mně se zatím osvědčil tento postup. Definovat si silné a slabé stránky mé rasy (já jsem tedy původem

skřet, ale nyní myslím rasu, za kterou hrajete). Popřemýšlet, co jsou mé trumfy a kde mám slabiny. Pokusím se tomuto shrnutí věnovat trochu více.



Bretonie: *Pohyb nadprůměrný. Střelba podprůměrná. Boj excelentní. Magie průměrná.*

Velká výhoda v množství levných bojových charakterů a možnost posilování celých regimentů pomocí virtues. Avšak velká závislost na armour save a takřka nemožnost nějak víc překvapit protivníka.

Říše: *Pohyb podprůměrný. Střelba silná. Boj podprůměrný. Magie solidní*

(nejsou zapotřebí „bojoví" velitelé, takže zbyde dostatek bodů na kouzelníky).

Největší výhoda je v obrovské rozmanitosti jednotek, která dovoluje hrát mnoho strategií. Spousta vychytávek, ale nic není samo o sobě bez chyby, což nutí hrát na „stokrát nic umořilo osla".

Trpaslíci: *Pohyb smích. Střelba drtivá. Boj velmi našláplý. Magie slabá.*

Neuvěřitelně tuhé regimenty s podporou velitelů vybavených runovými předměty a těžká podpora artilerie z nich dělá strašná monstra. Ale tato armáda potřebuje opravdu schopného generála, pokud nemá spoléhat na hody kostek.

Lesní elfové: *Pohyb brilantní. Střelba velmi silná. Boj hodně slabý. Magie průměrná.*

Rychle pohybující se regimenty dovolují hrát „partyzánskou válku", kdy obsypete soupeřův regiment přesilou vašich relativně slabších vojáků a udoláte ho. Pak jsou lesní elfové asi jediná armáda, která se může výhradně spolehnout na střelbu. Stavět silnou magii se může ukázat jako velký risk.

Vznešení elfové: *Pohyb dobrý. Střelba nadprůměrná. Boj střední. Magie silná.*

Většinou si nemůžete dovolit soustředit sílu a musíte mást nepřítele zdánlivě slabými jednotkami a v pravou chvíli ukázat zuby (uznávám, že je to rada dost na houby, ale oni tak opravdu fungují).

Temní elfové: *Pohyb dobrý. Střelba nadprůměrná. Boj nadprůměrný. Magie průměrná.*

Opět armáda, kde si sebelepším sestavením armády příliš nepomůžete a budete muset o to líp hrát. Nicméně vhodná volba bojové jednotky pomůže.

Orci a Goblini: *Pohyb průměrný. Střelba podprůměrná. Boj nadprůměrný. Magie silná.*

Velice rozmanitá armáda spolehající se na boj a hlavně množství. Ne však uplně odkázaná na bojové jednotky, protože nesmírné množství podpůrných jednotek dokáže nepříteli pěkně zamotat hlavu. Jen si, prosím, pořádně přečtěte hodnoty morálky a rozmístěte potřebné velitele. Nebo to všechno uteče.

Skaveni: *Pohyb brilantní. Střelba podprůměrná. Boj skvělý. Magie drtivá.*

Armáda spoléhající se na rychlé, levné, silné a velké regimenty. Podpora „zázračných zbraní" a šílená magie. V rukou dobrého generála se stává takřka neporazitelnou. Ale jenom v jeho, neb stačí drobná chyba ve hře a vše je ztraceno. Hlavně si, moji milí myšáci, chraňte boky.

Vampíři: *Pohyb slabší. Střelba prachmizerná. Boj našláplý. Magie drtivá.*

Chce to dostat vaše žíznivé velitele do boje s krevními konzervami v podobě soupeřových velitelů. Pak už se to nějak vstřebá. Strach a hrůza je na vaší straně a tak to využijte. Síla nekromacie je ve vašich rukou, a tak není třeba se smrti bát. Ale pozor na zabití generála.

Lizardmeni: *Pohyb moc dobrý. Střelba průměrná. Boj nadprůměrný. Magie silná.*

Silné a rychlé jednotky, které takřka neutíkají. Téměř nezabitelný generál-mág. Pokud budete dobře hrát, tak asi vyhrajete. Takřka nemáte slabiny.

Chaos – Válečníci: *Pohyb průměrný. Střelba není. Boj ultimátní. Magie nadprůměrná.*

Je to jednoduchý, pokud se do boje dostanete, tak vás nic nezastaví. Když ne, tak je to holt v #@$*!. V tom je vaše síla i slabina zároveň.

Chaos – Démoni: *Pohyb úžasný. Střelba podivná. Boj průměrný. Magie nadprůměrná.*

Tady se musím omluvit, neb mé znalosti této armády jsou natolik žalostné, že si nedovoluji nikomu radit. Slibuji, že to napravím.

Chaos – Beastmeni: *Pohyb nadprůměrný. Střelba mizerná. Boj nadprůměrný. Magie průměrná.*

No, nejsem si uplně jist, jestli má Games Workshop úplně jasno o této armádě. Všechno vypadá na první pohled velmi silně, ale jako celek nepříliš funguje. Ale když přesunete síly do boje, tak neprohloupíte.

Žoldnéři (Dogs of War): *Pohyb lepší. Střelba dobrá. Boj dobrý. Magie slabá.*
Obrovský výběr rozličných jednotek. Mnoho vychytávek, ale malá možnost upravování regimentů a omezené body pro charaktery.

Tak to bychom měli zhruba nastíněné armády a jejich výhody a slabiny. Obecně by se dalo říci, že musíte vědět, čím budete zabíjet. Jestli generálskou jednotkou, kanóny, lordem na drakovi, magii nebo různou kombinací. Další dobrá rada je snažit se vyhnout kumulaci bodů do jednoho regimentu/velitele/baterie. Je hezké, že váš nadupaný generál na císařském draku je schopný rozsápat cokoliv v cestě, když vám ho soupeř v druhém kole zamkne do *Black Gem of Gnar*.

Určitě nesmíte podcenit magii. I v případě, že nechcete hrát magii nijak průbojně, tak musíte pamatovat na magickou obranu. Alespoň mága druhé úrovně vybaveného *Destroy Scroll* a *Dispel Scroll*. A to je absolutní minimum.

Většinou to dopadne tak, že máte téměř 50% bodů ve velitelích, zabíjecí jednotku (baterii, eskadronu) a co pak se zbytkem bodů? Vražte je do takzvaných flankovacích jednotek. Tento termín se vžil pro menší regimenty, které otravují protivníka a rozptylují jeho pozornost. Jejich ztráta vás až tolik bolet nebude a soupeři zabrání koncentrovat se na vaši hlavní jednotku.

Druhým bodem je dobré zvládnutí vysazení armády *(deployment)*. Do této části počítám i rozmístění terénu. Čím déle hraji tuto hru, tím více se přikláním k názoru, že dobrý deployment je nejdůležitější část hry. Když umisťujete prvky terénu, ať je to kopec, les, budova nebo těžký terén, musíte alespoň lehce tušit, jak ho využijete v boji. Pokud mám linii lučišníků nebo kanóny, budu chtít mít vzadu kopec, když hraji rychlé manévrovatelné jednotky, tak se snažím zatarasit bitevní pole lesy, budovami, čímkoliv co zvětší moji výhodu dobrého pohybu. Naopak, když je moje síla v rychém útoku, tak se snažím terén udělat otevřený a přehledný.

Stejně tak, když vysazuji jednotlivé jednotky, tak už musím vědět, co s nimi chci podniknout. Navíc je to o to složitější, že první taktický náhled se stále mění, jak protivník staví vlastní jednotky. Nejdříve vysazujte méně důležité jednotky, esa nechte na dobu, když už bude situace jasnější.

Umění hry. Co tím vlastně myslím? Jde hlavně o zkušenosti a o kontrolu nad hrou. Je jasné, že když s Warhammerem začínáte, tak vám přijde velký počet kontrolních hodů poněkud matoucí. Čím více budete hrát, tím víc vám to přejde do krve. Je potřeba ovládat herní mechanismy automaticky, abyste se mohli soustředit na plánování taktiky. Nemluvě o tom, že zapomenout táhnout s nějakou jednotkou je chyba zelenáčů a nikdo vám nedá druhou šanci (tedy skoro nikdo, i na

turnaji je spousta lidí, kteří se chtějí hlavně bavit, a pohled na mladého trpaslíka, který zapomněl pořadí fází a nevystřelil z kanónů, kdy měl, je velmi zoufalý. Ovšem nečekejte, že vám to bude prominuto ve finále.).

Je nepsané pravidlo, že kontrolujete, jestli soupeř provádí všechny hody, které by mu mohly uškodit, a připomínáte mu je. Nemůžete přece po něm chtít aby si pamatoval, že musí složit test na strach POKAŽDÉ, když na něj útočíte kostlivci:-), takže mu to POKAŽDÉ připomeňte. A co je zahrané, to se nevrací. Je to na vás.

Další dobrý postřeh je, že ve Warhammeru neexistuje nic jako *„scouting"* (nelegální zjišťování podrobností soupeřovy armády). Tedy je samozřejmě špatné, pokud mu ukradnete papír s armádou a nastudujete ji. Ale sledovat soupeře při nějaké jiné bitvě je dovoleno. Nebojte se, on se na vás taky přijde podívat.

Do umění hry samozřejmě hlavně patří schopnost vytvořit vhodný bojový plán a ten zrealizovat.

Je jediná možnost, jak se to naučit. Hrát, hrát a hrát. A po bitvě si rozebrat, kde jste udělali chybu, proč jste vyhráli/prohráli a tak.

Ke čtvrtému bodu není takřka co dodat. Náhoda je mrcha. Není nic zoufalejšího, než postavit skvělou armádu, dobře ji rozmístit, vyrazit podle dobrého plánu a pak jen pozorovat, jak se vše rozpadá v důsledku katastrofálních hodů kostek. Věřte mi, mně se to již několikrát stalo a je to agónie.

Nicméně hodů je v každé hře velké množství a zákony pravděpodobnosti alespoň maličko fungují (dopředu se ujistěte, jestli pořadatelé pozvali Pravděpodobnost. Na Tacticon '99 nebyla pozvána a taky podle toho všechny bitvy dopadly).

Jak se bránit smůle? No, těžko. Důležité je redukovat počet nebezpečných hodů na minimum. Zvlášť těch, které mohou mít fatální následky. Je jasné pravidlo, že čím míň jich házíte, tím míň se jich pokazí.

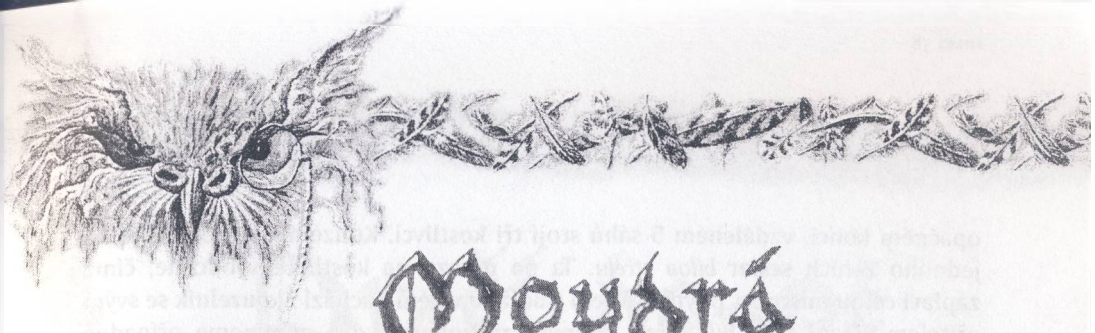
Tak to je pro dnes všechno. Co příště? Nechte se překvapit, ale slibuji, že postoupíme ke konkrétnějším radám a taktikám. Vaše dotazy na moje ostny na mailu cadik@stones.com.

Informace o Oggre Cubb 2000 Miragliano

Turnaj se koná 28.-30.4.2000 v Praze v areálu sokolovny Praha Strašnice (Saratovská 4/400 – Praha 10).

Bude se hrát ve formátu 2500 bodů, magické předměty do 60 bodů, bez Zvláštních velitelů, dovolena nesedlaná Monstra, Aliance ne.

Pro bližší informace a přihlášení volejte 02/24920712 (prodejna Ogří Doupě)



Moudrá sova

Jak ovlivní vývoj postavy (její ÚČ a OČ), jestliže se z ní stane některý lykantrop? A ovlivní to i přesvědčení postavy?

Postava se mění fyzicky i psychicky. Získá vlastnosti příslušného lykantropa, uvedené v Pravidlech. Stane se z ní CP, která má jiné zájmy a cíle než chodit s družinou po dobrodružstvích, takže obvykle ze hry vypadává.

Umožňuje *rychlost* kouzelníkovi, hraničářovi nebo postavě s kouzelným předmětem sesílat kouzla rychleji, nebo jim to stále trvá 1 kolo (2 akce)?

Rychlost umožňuje sesílat i kouzla rychleji. Pokud nehrajete rozšířený soubojový systém, počítej na seslání polovinu doby. Jsou-li to pak zlomky kola, budeš muset vzít v potaz zdravý selský rozum, co kouzelník během té doby zvládne. Tak třeba zvládne seslat jednokolové kouzlo a ještě se jednou bránit nebo přezbrojit. Nebo zvládne během kola, v němž je pod vlivem *rychlosti* seslat dvě jednokolová kouzla.

Používáte-li rozšířený soubojový systém, pak vyvolání jednokolového kouzla trvá stále dvě po sobě jdoucí akce, ale postava pod vlivem *rychlosti* má bonus k iniciativě, a tudíž může mít i vyšší počet akcí za kolo, než by jí normálně příslušelo (třeba čtyři místo dvou) – pak samozřejmě může za kolo seslat i více kouzel.

Může se pomocí kouzla chodcova meče *uspi démoma* uspat i jiný démon než útočný a obranný?

Chodeckým mečem lze zaútočit toliko na zbraň nebo zbroj (nebo ještě možná tak na jiný dostatečně velký předmět-nezbraň v ruce), a tam se vyskytují ponejvíce útoční a obranní démoni, proto se v souvislosti s tímto kouzlem mluví o nich. *Uspi démona* však působí i na jiné démony, třeba na démona požírače magenergie, který též s oblibou bývá do zbraní zaklínán.

Měl bych dotaz ohledně působení kouzla *bílá střela* na kouzelníkovy přátele. Mám na mysli například následující situaci: kouzelník má přítele, dejme tomu havrana, který mu sedí na rameni. Kouzelník vejde do místnosti, na jejímž

opačném konci, vzdáleném 5 sáhů stojí tři kostlivci. Kouzelník se rozhodne na jednoho z nich seslat *bílou střelu*. Ta po nárazu na kostlivce vybuchne, čímž zaplaví celou mistnost bilým světlem (tudíž se v něm nachází i kouzelník se svým přítelem. Zraní tato *bílá střela* stejným způsobem (když pomineme případné úspěchy hodu proti pasti) jak kostlivce tak i kouzelníkova přítele?

Ano, kouzelníkův přítel se považuje za magickou bytost, proto je zranitelný *bílou střelou*. Nachází-li se v její oblasti, bude zraněn za 3k6 životů, ledaže by uspěl v hodu proti pasti. Pokud to není u konkrétního kouzla přímo uvedeno, nemůže kouzelník z jeho působnosti nikoho vyjmout, a to ani sebe nebo svého přítele.

Ještě se zmíním o drobné formální chybě v dotazu – *bílá střela* se nesesílá na *nestvůru*, ale na *místo*.

Chtěl bych se zeptat, jestli je brán útok magickou bytostí (například nemrtvým) jako útok magickou zbraní.

Pokud je to útok typu tváří v tvář (paráty, kousnutí, dotyk), lze to takto brát.

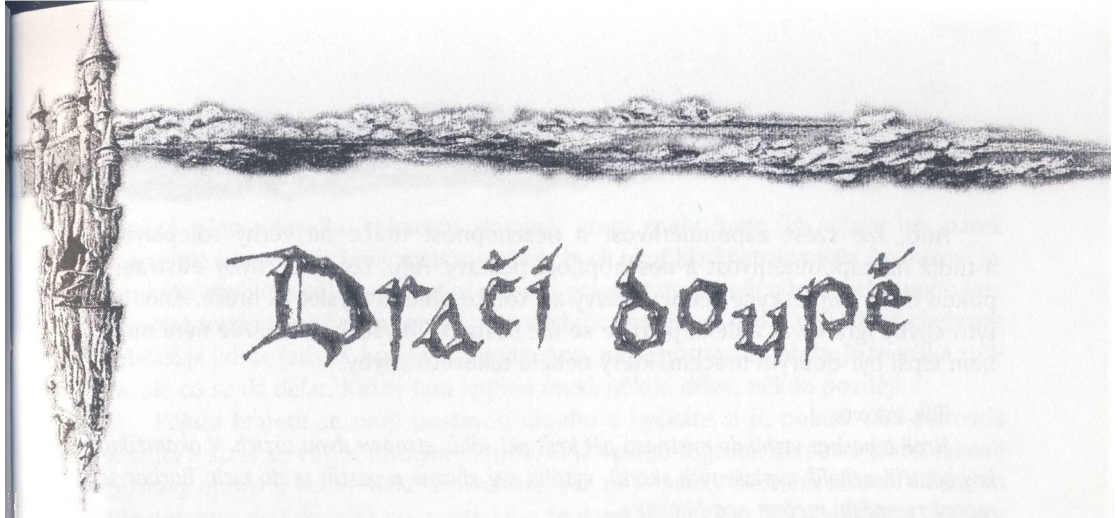
Když získá postava zkušenosti za vyjednávání, může potom získat ještě zkušenosti, když protivníka zabije?

To opravdu záleží na situaci. Jestliže by nestvůru normálně postava nezabila, a udělá to jen proto, že její hráč touží po zkušenostech – pak body dolů!

U alchymisty v PPZ je uvedeno, že při výrobě používá suroviny. Co vše je myšleno pod pojmem suroviny? Kdy se dávají zlaťáky do alchymistické truhly a lze je z truhly kdykoli vyndat a třeba si něco koupit?

Do truhly se nedávají zlaťáky, ale suroviny přímo. Třeba když PJ řekne alchymistovi, že našel suroviny v hodnotě tolik a tolik zlatých. Alchymista si může suroviny i koupit. Například ve městě u apatykáře, u jiného alchymisty, může si je koupit u svého učitele a podobně. Za normálních okolností by měly být suroviny běžně dostupné – tedy v civilizovaných krajích, takže stačí, když hráč řekne, že jeho postava má zájem koupit suroviny v hodnote x zlatých – a může si odepsat zlaťáky a připsat suroviny. Ovšem PJ samozřejmě může usoudit, že zrovna teď a zrovna tady alchymista suroviny nesežene.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též prostřednictvím formuláře na www stránkách Altaru `http://www.altar.cz`.



Rady začínajícím hráčům

3. část

Irena „Černá vdova“ Horcová

Na co hráči zapomínají?

Kroll a barbar vtrhli do místnosti pět krát pět sáhů, strop ve dvou sázích. V okamžiku, kdy spatřili několik vyplašených skřetů, vytáhli své zbraně a pustili se do nich. Barbar se mocně rozmáchl mečem nad hlavou a...

... a narazil mečem do stropu. Kroll chtěl také zaútočit, ale nemohl. Měl co dělat, aby se tam vešel. Skřeti je začali mlátit... Teprve nyní si uvědomili oba hráči, jakou udělali chybu.

Zapomněli totiž, že místnost je příliš malá a tudíž v ní bojovat půjde opravdu jen velice těžce.

Hráči vůbec často zapomínají na několik věcí při samotné hře, což by se ovšem postavám nestalo. A nemám na mysli zapomínání magických odeklínadel či jmen důležitých osob. Jde především o některé aspekty z pravidel.

Nemělo by se například stát, že hráči (nikoliv postavy) zapomněli zapálit lucernu či jiné světlo, když vkročí do naprosté tmy. Z toho důvodu by se nemohla stát tato situace:

Válečník si uvědomil, že je sám, a otočil se, aby dohnal své přátelé v jeskyni. Zaběhl dovnitř a utíkal dobrou půl míli, než mu došlo, že on vlastně nemá světlo a tudíž vůbec, ale vůbec nevidí na cestu před sebe.

Ano, lze svést zapomnětlivost a neschopnost hráče na věrný roleplaying a tudíž na zapomnětlivost a neschopnost postavy. Ano, lze tyto chyby odstranit, pokud bude Pán jeskyně velmi všímavý a v tomto ohledu myslet za hráče. Ano, lze tyto chyby ignorovat a dělat jako že se nic nestalo. To všechno lze. Ale není mnohem lepší být dobrým hráčem, který nedělá takovéto chyby?

Tak znovu:

Kroll a barbar vtrhli do místnosti pět krát pět sáhů, strop ve dvou sázích. V okamžiku, kdy spatřili několik vyplašených skřetů, vytáhli své zbraně a pustili se do nich. Barbar se mocně rozmáchl mečem nad hlavou a...

... a vzápětí si uvědomil, že strop je příliš nízko a on musí vést útok jinak. Rozhodl se raději bodnout, neboť boční sek by mohl zranit jeho přítele. Bodl.

Když vytáhl meč z mrtvého skřeta, zjistil, že kroll má problémy. Přispěchal mu na pomoc a vytáhl ho z místnosti. Od teď má dobré ponaučení. Nebojuj s nepřítelem na území, v němž nejsi domácí.

„Cože?! Opravdu chceš vytáhnou tu svatou dýku z toho obětního kamene, ve kterém je celá staletí? Vždyť by se na tebe sesypali všichni kněží." prohlásil překvapeně PJ.

„Jistěže. Jenom pár kněžích, vždyť se mi nemůže nic stát." odvětil s pohodovým klidem hráč hraničáře.

„Jak myslíš... vytahuješ tedy onu dýku a všichni na tebe vrhají vražedné pohledy. Někteří si začali něco mumlat. Jeden proti tobě napřahuje zlověstně ruce..." pokračoval PJ.

„Počkej." přerušil ho hraničář. „Beru dýku a toho otrapu s ní seknu po krku."

„Po krku?!" vykřikl PJ. „Ale dobře, seknul jsi ho po krku..." Hod kostkami. „... vytéká krev, rána je hluboká, kněz padá mrtev k zemi. K tobě se otočili všichni zbylí. Mumlají nějaká divná slova a tobě je hrozně špatně... celkem za..." Chrastění kostek. „za 37 životů." uzavřel to PJ.

„Ale tolik já vůbec nemám!!!" vykřikl vyděšený hráč.

„Nemáš??? V tom případě jsi bohužel mrtvý. Padl jsi k zemi a v hrozných mučivých bolestech jsi zemřel." konstatoval klidně PJ.

„Ale já... myslel jsem... že mě nenecháš zemřít..." hájil se hráč.

„Já??? Jsem snad tvůj anděl strážný? To ty sis měl tu akci rozmyslet před tím, než jsi to udělal." ukončil to Pán jeskyně a už se o tom nehodlal bavit.

Hráči bylo do breku. Jeho oblíbený hraničář zemřel. Nicméně alespoň dostal poučení pro příště, že...

... že Pán jeskyně vás bezdůvodně nezabije. Pokud zemřete, udělali jste chybu. A věřte tomu, že skoro pokaždé nějakou uděláte. Jen málo postav se dožívá vysokého věku a ctihodného stáří.

On totiž Pán jeskyně tu není proto, aby vás pokaždé tahal z bryndy, kdykoliv se do ní dostanete. Může samozřejmě pomoci zejména začátečníkům, kteří s pravidly stále ještě trochu zápasí a jejich chyby jsou tedy vcelku snadno omluvitelné, ale není

možné něco takového tolerovat skupině, která spolu hraje již nějaký ten pátek a pravidla už mají všichni v malíčku. Nikdy bych například netolerovala Pavoukovi jakoukoliv chybičku při hraní, neboť ten zná pravidla nazpaměť a hraje již mnoho let.

Každopádně občas se to i stane a chybička se vloudí. No a co? Vždyť chybovat (občas) je lidské (elfské, hobitské, apod.). Ano, moje postava zemřela. Je to velká ztráta, ale co se dá dělat. Každý tam jednou musí, někdo dříve, někdo později.

Pokud hrajete se svojí postavou dlouho a hýčkáte si ji, pokud vám přirostla k srdci a stala se vaším druhým já, potom je vcelku logické, že se se smrtí takové postavy opravdu velmi těžko srovnáváte. Ale to je jako v běžném životě. Občas to jde dokonce do takových krajností, jako že daný hráč už nechce podobnou postavu hrát, protože by už to nikdy nebyla ta předchozí. A já to chápu. Ale takovýto vztah mezi hráčem a postavou je přímo ideální a čas rány zahojí.

Ovšem problém je v opačném případě, kdy hráč odmítá připustit, že by jeho milovaná postava mohla zemřít. Z její případné smrti viní Pána jeskyně, ostatní spoluhráče, smůlu při hodu kostkou či cokoliv jiného, jen ne sám sebe. A někdy za to opravdu nemůže, někdy zkutečně jde jen o hod kostkami.

Avšak takový hráč by to měl uznat, smířit se s tím a nevyvolávat hádky a spory o tom, co bylo jak a kde. Takovéto hádky totiž nesou logicky osobní zaujatost a vzniká napětí mezi tímto hráčem a ostatními hráči, potažmo Pánem jeskyně.

Pokud si to tento hráč neuvědomí a nezmění svůj postoj, potom to není dobrý hráč. Potom je to hráč, který chce vyhrát za každou cenu. S takovým nemá rozhodně cenu se hádat. A pokud bude stále trvat na svém a nebude uznávat rozhodnutí Pána jeskyně (které je v tomto případě konečné a neměnné), není možné aby hrál. Takovéto situace jsou jistě nepříjemné, ale je nutné si uvědomit, že dlouhé a trvalé hádky (a navíc množící se) by rozvrátily celou hru. Je pravděpodobné, že onen hráč časem zmoudří a vrátí se.

Pamatujte si: Hráči **nejsou** postavy, ale postavy **jsou** hráči.

Což znamená v praxi toto. Cokoliv udělá vaše postava, udělala to proto, že jste o tom rozhodli vy. Pokud by mělo jít o něco, co by postava neudělala, vyřeší situaci Pán jeskyně v konzultaci s hráčem postavy. Co se týče konání, má hráč ve vedení své postavy naprostou svobodu a pokud se hráč hobitího zloděje rozhodne dívat vysokým elfkám pod sukně, tedy tak učiní i jeho postava. Vaše postava má v principu stejný charakter jako vy. Pokud chcete, aby se chovala jinak, musíte ji jinak hrát.

Takže, když si mladá dívka zatouží zahrát věrohodně starce o holi, musí skutečně jednat jako onen stařec, myslet i jako onen stařec. Jinak to nebude stařec, jak má být, ale stařec s duší (myšlením, chováním) mladé dívky.

Je vcelku logické, že málokdo zvládne zahrát starce lépe, než pravý stařec o holi. Nicméně s dobrou představivostí a dobrým vcítěním se do postavy (obecně nazýváno dobrý roleplaying) se tomu lze velmi přiblížit. A že to jde, to si buďte jisti.

Znovu jsem si přebrala situaci.

Jsem v hostinci, je tu dost rušno. Kolem mě právě prochází vysoká štíhlá blondýnka nesouc tác s korbely. Trochu s nimi balancuje, moc to neumí a má jich moc. No, já bych jí možná podrazila nohu, až by tím tácem třískla o nějakého kunšafta a rozlila po něm to pivo. A pak bych se smála, až bych se smíchy strhala. Ale teď hraju ohleduplného elfa, který je dvorný, uctivý a vlídný, takže to nemohu. Tak co by udělal ten?

Asi by se zvedl a pomohl jí. Ano, to je přesně to, co udělám. Zvednu se a mile se jí zeptám, zdali nepotřebuje pomoci.

No a nakonec jsem se rozhodla, že každý díl seriálu zakončím malým testem, malou soutěží.

Pokaždé uvedu ukázku, ve které hráči udělali několik chyb (je nutné oddělit dobře chyby hráčů a chyby postav). Pokud najdete v každé ukázce téměř všechny chyby, nemusíte se bát, že byste byli špatnými hráči.

Hráč trpaslíka Mofieka se ospale protáhl.

„Tak už jste se dohodli? Vlezeme do té 'ďuzny' nebo ne?"

„Ještě nevíme," odvětil hráč elfího alchymisty Saricka. „Kroll se tam nevejde."

„No a? Tak zůstane tady." navrhl trpaslík.

„Nemožné. Nicméně asi pošleme napřed jednoho zvěda." odvětil hráč hraničářky.

„Tak kdopak to bude?" ptal se se škodolibým úsměvem PJ.

„Sarick." „Mofiek." pronesli jednohlasně alchymista a trpaslík o tom druhém.

„Já nejít. Já být velká." prohlásil hráč krolla a postavil se na stůl.

„Rubgude, slez." nabádal ho PJ a hráč krolla raději poslechl, neboť stůl začal povážlivě vrzat.

„Já navrhuji poslat dolů chodkyni, ona je z nás nejhubenější a také je dobrá ve svých schopnostek. A ve svých Elfích botách šplhá jako zloděj druhé úrovně." navrhl hobit Tlipek.

Pán jeskyně ho bohužel neslyšel, neboť si něco psal do svých poznámek.

„No já nevím." ostýchal se hráč hraničářky.

„Je rozhodnuto, jde chodkyně." pronesl k PJ hráč trpaslíka.

PJ zvedl hlavu od poznámek a začal:

„Když jsi vlezla dovnitř, nahmatala jsi něco těžkého v hloubce asi pět sáhů."

„Co je to? Pořádně si to prohlédnu." zeptal se hraničářčin hráč.

„Vypadá to jako poklop." odvětil PJ.

„Tak ho otevřu. Vezmu za poutko a zvednu ho."

„Jaké poutko, já jsem zmiňoval poutko? To tam sice není, ale odklopit to snad půjde. Hoď si past na sílu."

Hráč hraničářky si hodil desetistěnkou. Padla mu 0 a to komentoval těmito slovy:

„A sakra zase 0, mám já ale smůlu."

„Tak se ti přesto ten poklop podařilo otevřít. Dole je tma. Ostatně i kolem tebe je tma. Skoro všude kolem tebe je tma, krom malého světýlka nahoře." pokračoval nerušeně PJ.

„Tma? Jak to? Co se stalo?" zarazil se hráč hraničářky.

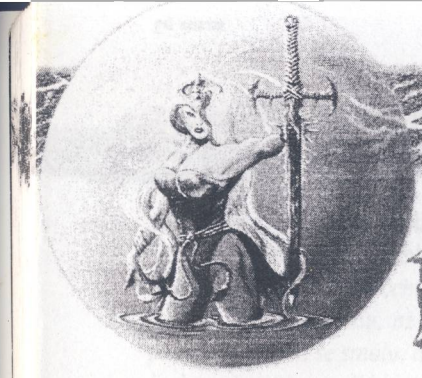
„Vždyť je kolem tebe celou dobu. Lucernu má přece nahoře alchymista." vysvětlil mu to Pán jeskyně.

„Ale já si přece bral lucernu. Alchymista mi ji dával, když se rozhodlo, že polezu já." rozčiloval se hraničářčin hráč.

„Vážně?" neveřícně kroutil hlavou PJ. „Nicméně máš smůlu, protože pokud ano, já nic neslyšel."

Většina hráčů si o Pánu jeskyně pomyslela své, ale nedalo se nic dělat. Však oni mu to vrátí.

ilustrace Anna Dvořáčková



Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

Kompletní ceník ZS a přehled slev naleznete v Dechu draka 6/99, zde přinášíme přehled novějších a souvisejících produktů.

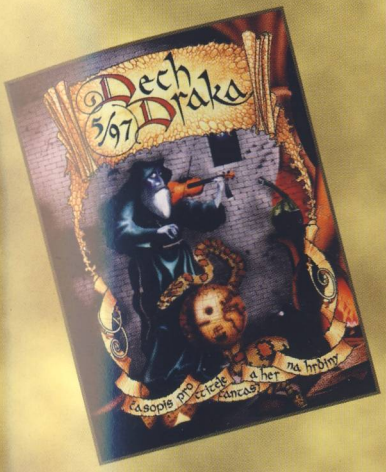
	Obvyklá cena	Cena ZS
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD-Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Postavy v.1.5 (opravená reedice, jaro 2000)	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Svět	195,–	156,–
Taria – Záhvozdí	199,–	159,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	250,–	210,–
Nemrtví (rozšíření + dobrodružství pro Asterion) (vyjde v dubnu 2000)	250,–	210,–
Talisman – základ (nové opravené vydání)	475,–	390,–
Talisman – Dobrodružství (rozšiřující modul, nové opravené vydání)	285,–	235,–
Dej sem mozek! (karetní hra pro 3-8 hráčů)	99,–	99,–
Vládci choutek (nezávislé pokr. hry Dej sem mozek!)	99,–	99,–
O Norikovi (gamebook)	129,–	105,–

Objednávání: Potřebnou částku (včetně poštovného 35,– Kč) pošli složenkou typu C na adresu **Jiřina Vorlová, poste restante, Pošta Praha 06-Hybernská, 110 06 Praha 1**. Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, a případně nalep i kupony na slevu. Nevejde-li se ti objednávka na složenku, pošli nám ji na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

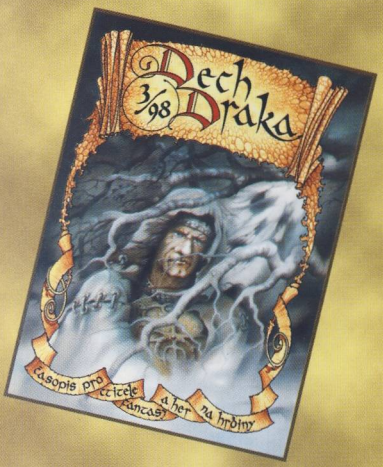
Nechybí vám některá ze starších čísel Dechu draka?

Třeba ještě máte šanci!

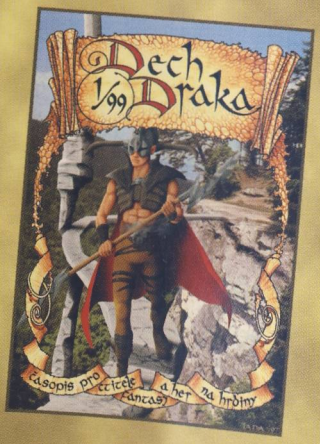
ročník 1997



ročník 1998



ročník 1999



Všechna čísla uvedených ročníků si stále ještě můžete objednat u zásilkové služby Altaru. Podrobnosti naleznete na straně 64.

Asterion

Nemrtví a Světlonoši

Daleko na jihu, až za královstvím skřetů, leží říše nemrtvých. Z oživlých mrtvol, smrtících příšer a mocných nekromantů mají hrůzu Khar i samotní bohové. Už jednou přece málem zahubili vše živé na Asterionu. Některé věci jsou ale i černokněžníkům zapovězeny. A právě kvůli nim potřebují dobrodruhy ze severu, z civilizovaných krajů. Dobrodruhy, kteří dají v sázku nejen svůj život, ale i smrt.

Další modul pro DrD svět *Asterion* vyjde na konci dubna. Bude obsahovat popis jednotlivých částí Umrlčího království, postup oživování mrtvých těl, působnost a cíle jednotlivých nekromantských frakcí a jejich hlavní představitele, informace o organizacích, které proti nemrtvým bojují, bestiář nových myšlenkových bytostí a samozřejmě také dobrodružství.

V obchodech bude stát 250 Kč, v zásilkové službě ALTARu 210 Kč. Příslušnou částku plus 35 Kč poštovné a balné pošlete složenkou typu C na adresu zásilkové služby ALTARu: Jiřina Vorlová, poste restante, pošta Praha 06-Hybernská, 110 06 Praha 1 a modul obdržíte ihned po vydání. Do zprávy pro příjemce napište svou objednávku.

9 771211 277000 02